



TOP! Il n'y a pas photo: Onimusha s'impose comme le meilleur jeu du mois. Capcom a parfaitement maîtrisé son sujet. Ambiance sonore exceptionnelle, avec orchestre symphonique pour la musique, graphisme d'une rare qualité, animation à couper le souffle. On ne peut que craquer. Et on craque...



FLOP! On attendait beaucoup d'Oni sur Playstation 2. Quelle déception! Si les animations sont plutôt correctes, carton rouge pour la prise en main qui est loin d'être évidente. Les coups sortent difficilement, et quand l'ennemi attaque de toute part, il est pratiquement impossible d'en sortir indemne. Parions d'autre chose...



Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les

90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ils ne doivent pas vous échapper!

Très rares sont les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il est une référence en la matière. Un tel ieu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.



Mauvaise nouvelle: Sega abandonne la fabrication de la Dreamcast. Ce n'est pas vraiment une surprise, on s'y attendait un peu, même si on ne voulait pas y croire! Ni la qualité des jeux, ni celle de la console ne sont en cause, mais Sega n'a tout simplement plus les moyens financiers de promouvoir la Dreamcast. Tu le crois ca? La Dreamcast c'est fini... ou pas! La console disparaîtra dans le courant de l'année, dès que les stocks seront épuisés. En revanche, la technologie Dreamcast devrait survivre sous de nouvelles formes. On pourrait la retrouver intégrée dans différentes machines, comme des lecteurs DVD ou des PC. Et que les possesseurs de cette machine se rassurent, de nouveaux jeux arriveront encore toute l'année, et des bons! D'autre part, le prix de la machine et des jeux devrait encore baisser sensiblement, ce qui n'est pas une mauvaise chose, Et Sega alors, c'est fini? La réponse est non. Sega développera ses prochains jeux sur PS 2. Gameboy Advance. Gamecube et Xbox; enfin une bonne nouvelle! Quelle que soit votre console, vous pourrez sans doute jouer à Crazy Taxi 2 ou Virtua Fighter 4. Compte tenu du talent et de l'expérience de ses équipes de développement, on peut raisonnablement penser que Sega devrait s'imposer rapidement dans sa nouvelle activité. De gros éditeurs japonais, comme Namco ou Capcom, s'inquiètent déià de l'arrivée de ce redoutable concurrent, et Electronic Arts ne semble pas ravi à la perspective de se mesurer avec Sega, notamment sur son terrain de prédilection : les jeux de sport. Quoi qu'il en soit, à Consoles+, on regrettera la disparition de la Dreamcast.

Alain Huyghues-Lacour

TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour ne pas qu'il y ait de confusion entre les tests officiels et les tests de jeu import, un drapeau vous signale l'origine du titre : français, japonais ou américain. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix quand il y en a: un jeu japonais, même si c'est rare, peut contenir des textes ou des voix en anglais. Enfin, sachez que la note d'intérêt du jeu ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées aux musiques, bruitages, maniabilité et autres catégories. Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui ont tendance à dépasser trop souvent les 90 %. Un jeu qui obtient la note de 80 % est un bon jeu...

SOMMAIRE)

GIBOULÉES DE MARS

PREVIEWS

4X4 EVO RALLY	PS254
7 BLADES	PS259
BASIC STUDIO	PS230
BOKU TO MAO	PS234
COMMANDOS 2	DC/PS250
CRAZY TAXY 2	
DEVIL MAY CRY	P\$240
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	PS48
FINAL FANTASY X	PS210
FIRE EMBLEM	
F-ZERO	
GB WARS ADVANCE	
GRAN TURISMO 3	PS264
GUNDAM VS ZION	ARCADE38
HEAD HUNTER	
INDIANA JONES	
ISS PRO EVOLUTION 2	
KENGO	
MAGICAL VACATION	
MARIO KART ADVANCE	
MDK 2	
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	PS2 46
NBA 2 NIGHT	
NHL NATIONAL HOCKEY NIGHT	PS258
PHASE PARADOX	
POINIE'S POIN	
POINT BLANK 3	
PROGEAR	
RED FACTION	
SALARYMAN CHAMP	ARCADE 58
SCOOBI DOO	
SHADOW HEARTS	
SHADOW OF MEMORIES	
SHENMUE 2	
STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	
STREET FIGHTER 3 UPPER	
SUPER MARIO ADVANCE	
THE GATEWAY	
WILD RIDERS	
WINNING ELEVEN	P\$2 26
WINNING POST	
WORLD RALLY CHAPIONSHIP 2001	PS2 66
*ZONE OF THE ENDERS	
LOTTE OF THE ENDERS	

TESTS

En saumon les Mégahits. En or, les Consoles+ d'or.

102 DALMATIENS	DC	104
CHAMPIONSHIP MOTORCROSS 2001		
CROC 2	GBC	104
DARKSTONE	PS	84
DRIVING EMOTION TYPE S		
DUCATI WORLD	P5	92
FI RACING CHAMPIONSHIP		
GIGA WING 2		
GUNBIRD 2		
KUZCO L'EMPEREUR MÉGALO		
LE ROI LION		
LIBERO GRANDE INTERNATIONAL		
MEN IN BLACK 2		
NBA LIVE 2001		
ONI		
ONIMUSHA		
PROJECT JUSTICE		
SPAWN		
TOY RACER		
VANISHING POINT		
VANISHING POINT		104

P. 76

Onimusha

Le grand jeu qu'attendaient tous les possesseurs de PS2 est enfin là. Disponible pour l'instant uniquement au Japon, on ne sait pas encore quand il sortira en version officielle. Plus dure sera



Dreamcast

C'est officiel, Sega a annoncé l'arrêt de la fabrication de la Dreamcast pour la fin du mois de mars. Cette décision ne signe par pour autant l'arrêt de mort de Sega, bien au contraire! Toutes les informations.



IAPON

Outre la présentation de Shenmue 2, et de Final Fantasy X, l'information principale de ce mois-ci est l'annonce par Sega de l'arrêt de la fabrication de la Dreamcast, Mais que l'on se rassure, la firme n'abandonne pas pour autant le jeu vidéo.



Cela faisait bien longtemps que nous n'avions pas entendu parler de Metal Gear Solid 2. Nous avons pu y jouer,

nous vous disons ce que nous en pensons! Retrouvez également Fear Effect 2, Red Faction, MDK 2, Head Hunter et les nouveautés DVD Vidéo.

Deux WIP ce mois-ci. L'un chez Sony pour vous présenter les dernières évolutions de Gran Turismo 3, mais également pour découvrir World Rally Championship 2001 et The Gateway sur PS2. Autre présentation, chez Sega cette fois-ci, celle de Head Hunter sur Dreamcast.

REMERCIEMENTS: à Micromania, Power Games et Sunrise; à Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (Pim), Danièle (Pam) et Séverine (Poum à lunettes).

Couverture: Final Fantasy X @ Squaresoft 2001

C'est nouveau: vos testeurs favoris cachent un mot secret, sans grand rapport avec les jeux vidéo, dans leurs articles. Le mois dernier, il fallait trouver le mot



Crazy Taxi 2
La simulation de conduite de taxi la plus folle fête son grand retour. Disponible uniquement pour l'instant en borne d'arcade, le jeu devrait être rapidement adapté sur Dreamcast. On s'en lèche les babines d'avance.

CONTACTEZ NOUS
Pour nous contacter, poser vos questions et nous envoyer des photos de votre (grande) sœur nue: Kael: kael2@wanadoo.fr Niiico:

nicolas.gavet@emapfrance.com

pierre.koch@emapfrance.com Zano: julien.frainaud@free

BOIS, NON

Shenmue 2

Après de longs mois d'attente, la suite de Shenmue sur Dreamcast se profile enfin à l'horizon. Kagotani san, notre correspondant permanent au Japon, nous livre les premières photos de ce jeu tant attendu.



Ducati World

Une nouvelle simulation de moto arrive sur Playstation. Et pour une nouvelle, c'est une bonne nouvelle! Animations très correctes, sensations de conduite agréables... que demander de plus?



TESTS

C'est une habitude, le mois de mars est un mois un peu vide de nouveautés. Cependant, nous ne sommes pas à l'abri d'une agréable surprise, comme le sublime Onimusha. Enfin un jeu qui dépote sur PS2, il était temps!

TIPS

Les bonnes résolutions ne durent jamais très longtemps: Switch a rendu, une fois de plus, les tips en retard. L'important, c'est d'aimer comme disait Florent Pagny.

TROMBINOSCOPE

Les Doom-like sont à la mode en ce moment... Mais celui-là, vous n'êtes pas près d'y jouer!

COURRIER

La guerre informatique a eu lieu... Bomboy était là! Mais cela ne vous empêche pas d'envoyer votre courrier par la poste ou par e-mail.

LE MOT DU MOIS

"Slip". Vous avez été des centaines à nous répondre, bravo! Mais serez-vous capables de retrouver celui de ce mois-ci? Envoyez, comme d'habitude, vos

réponses par e-mail. N'hésitez pas à nous faire des propositions... L'une d'elles sera peut-être le mot caché du prochain numéro.

P. 10 **Final Fantasy X**

proposons un supplément gratuit avec la solution complète de Final Fantasy IX. Square vient de dévoiler de nouvelles images de Final Fantasy X sur Playstation 2.

Ce numéro 110 de Consoles+ comporte un supplément Soluce folioté de l à XXXVI, qui ne peut être vendu séparément.









L'histoire ne se répète jamais

Grâce à l'écran "screen station" de BIGBEN INTERACTIVE votre PS one™ devient une console N

SCREEN STAT

SOYEZ MOBILE!!!

NOUVEAU !!!

ECRAN COULEUR TFT LCD

HAUTS PARLEURS INTÉGRÉS

ADAPTATEUR ALLUME-CIGARE FOURNI

MEMORY CAPE

PS one est une marque déposée par SONY SCREEN STATION

JOUEZ OÙ VOUS VOULEZ ...ET MÊME SANS TÉLÉ gia han

000 000 000

INTERACTIVE

BIGBEN INTERACTIVE

OJAPON

La Dreamcast n'est plus, snif... C'est un arrêt plutôt surprenant, et bien trop prématuré, de l'avis de tous. Mais rassurez-vous, la Dreamcast n'est pas encore morte, et l'enterrer dès maintenant serait une erreur monumentale. A la rédaction, elle reste toujours la chouchou de tous les testeurs. Le futur est encore joyeux.
D'ailleurs, la prochaine
bombe pour cette
console se nomme Shenmue 2 (en illustration ci-contre). CHECKER 9

FINAL FANTASY X

Montré pour la première fois lors du Jump Festa 2000, FFX voit logiquement sa date de sortie repoussée de mars à juillet. Et encore, il y a fort à parier qu'il le sera à nouveau...

vec ce dixième volet, Square veut transposer sa série mythique dans un univers 3D. Pour le moment, le résultat est assez loin de ce qu'on est en droit d'attendre d'une société comme Square. L'accueil mitigé de la démo lors du dernier Jump Festa a certainement poussé les dirigeants à reporter la sortie (prévue fin mars), pour présenter un titre à la hauteur. L'option jeu en ligne a également été éliminée en raison du

> La carte du réalisme

flou en ce domaine sur

PS2. Certes, nombre de

sociétés proposent leur

ISDN) mais rien d'officiel.

solution modem (56K,

Pour l'heure, FFX abandonne le design charmeur du précédent volet pour adopter quelque chose de bien plus proche d'un FFVIII. Les personnages bénéficient d'un nombre bien plus important de polygones. Du coup, Square a joué la carte du réalisme avec des persos bien proportionnés et dotés de visages expressifs, grâce à un procédé similaire à celui de Shenmue. Dans le cas de FFX, les animations des visages colleraient parfaitement aux paroles, nuances ou émotions. Enfin, les dialogues seraient entièrement parlés, une première dans la série.

Tidus et Yuna

Pour le moment, on ne connaît pas les limites du monde en 3D dans lequel le joueur est amené à se déplacer. Que ce soit en termes de superficie, de liberté de mouvement ou de niveau d'interactivité. L'action serait suivie en partie par des caméras changeant automatiquement de position et d'angle suivant la position du héros. A noter une vue principale de dos, un peu à la manière d'un Tomb Raider. Si l'équipe peut comporter jusqu'à 4 membres dont le héros, on ne verrait que ce dernier évoluer a l'écran. Quant aux combats, ils constitueraient une évolution des systèmes précédents avec quelques règles empruntées à Front Mission, sans plus de détails.

Le monde de FFX tournerait

Du grand spectacle!

essentiellement autour de l'élément eau avec deux personnages principaux: Tidus (le héros) et Yuna (le principal perso féminin de ce volet). Yuna est une sorte de "déesse" maîtrisant l'eau et s'opposera au grand méchant (homme? femme? Niiico?) nommé Shin, et qui manie un mélange de vent et de feu. On retrouve les éléments traditionnels de la saga, comme des navires volants ou les Chocobos. Enfin, comme les précédents Final Fantasy avaient leurs guardian force, materia ou autres sophia, on trouvera un système équivalent mais nouveau dans son concept, histoire de donner un goût bien spécial à ce FFX. Pour terminer, les films en images de synthèse atteignent un niveau de perfection encore inédit! Du grand spectacle de ce côté, en attendant d'en savoir plus sur le scénario et les progrès réalisés sur la partie jeu.





PLAYSTATION2)

• Square/Juillet

JAPON PREVIEWS



SEGA: RENAISSANCE

Quel mois de folie et de grande confusion | Sega annonce sa renaissance dans la douleur. Une nouvelle fois, un constructeur disparaît...



nnonces, démentis retours en arrière, rumeurs, déclarations officieuses, on a eu droit à tout Souvent, tout s'est fait dans désordre le plus total comme si Sega ne savait pas comment franchir une étape devenue inéluctable. En une semaine, on nous annonce une line-up riche d'une centaine de titres sur Dreamcast pour nous raconter le lendemain que a fabrication de la console sera arrêtée fin mars. En effet, la DC. c'est fini! Sega est désormais un éditeur tiers multiplates-formes. Voilà! Ce changement de stratégie officiellement admis, il y eut comme un grand soulagement chez Sega, mêlé a une certaine excitation. Parallèlement, l'indu trie nippone du jeu vidéo réagissait avec circonspection, tout en organisant des sessions de crise dans les QG de chacun: On yous renvole aux

encadrés pour détail des événements du mois, ainsi que les premières annonces de jeux.

Un monstre... Donc, Sega sur PS2, c'est loin

> Sega dévoile le Set Up Box de Pace, destiné en priorité aux USA.



de faire l'affaire de ses concurrents. Tout u monde se réjouit en façade mais en coulisse, c'est une autre histoire. Sega, c'est comme un monstre capable de soutenir à lui seul une console, l'image de Nintendo. Mais avec un atout supplémentaire: Sega possède un nombre incroy une de titres phares et reste sans concurrent en arcade. Sur une PS2 qui se vend bien, mais dont les jeux ne

s'arrachent guère, l'arrivée de Sega rend marché encore plus étroit et chaque éditeur de se soucier de ses parts de marché déjà malmenées. Sega n'a pas toujours été heureux comme constructeur beaucoup considèrent l'arrêt de DC comme une défaite face à Nintendo ou SCEI.

Mais comme éditeur tiers, ces mêmes observateurs placent Sega au rang de numéro un ou

> deux mondial (devant ou derrière Nintendo). Sega sait tout faire, II l'exception des RPG (sa bête noire). Tous les éditeurs PS traditionnels s'attendent à un choc avec Sega, et certains préfèrent s'abriter derrière

la Xbox le
Microsoft. La
migration a déjà
lieu. De source
interne, Namco
appréhende la
confrontation
entre son
SoulCalibur et le
Virtua Fighter 4
de Sega.
L'annonce de ce
jeu sur PS2 n'est
pas dénuée

d'intérêt car elle rassure les investisseurs de Sega et effraie les concurrents. Par ailleurs, elle masque le nouveau renflouage de Sega par sa société mère



CSK, après sa quatrième année de déficit continu. L'action Sega a remonté de plus de 30% en deux jours dès l'annonce de sa politique multiplates-formes! Bref, il ne faudra pas attendre longtemps avant de compter les premières victimes.

Le couple qui tue

En effet, Sonic pourrait terme faire le ménage dans les rangs des développeurs. Beaucoup pensent que Sega aura une position influente d'ici trois ans etsu'il pèsera de tout son poids sur devenir d'une console. Ce qui explique que Mario à son tour se rapproche de Sega. Un tel couple pourrait évidemment décimer l'industrie! Electronic Aets a flairé menace Sega, et sa réaction fut violente dans les termes du communiqué de son président s'adressant aux financiers de Wall Street, aveu d'une certaine panique quelque part. Namco lui se range derrière Sega en arcade, pour continuer à profiter de son réseau de distribution. Bref, des alliances se dessinent déjà. Pas mal d'éditeurs Playstation sont effrayés, et non des moindres Ce qui profite à la Xbox qui voit des demandes d'adhésions grandissantes, après s'être fait tourner dos, comme par Koei, qui avait récemment renoncé



impatient de voir le jeu en action lors

du prochain AOU Show, fin février.

Reste à savoir si la PS2 est capable de

digérer un tel jeu.

Trois series limitées de Dreamcast qui le resteront à jamais, victimes de la politique chaotique de Sega qui les a purement annulées deux jours après leur annonce.

Metallic.

Pearl Blue

Pearl Pink.







DANSI LA CONFUSION



son engagement sur la console de Microsoft. Mieux, une rumeur, certes peu crédible. court sur la présence du chip DC dans la Xbox japonaise... Dans l'immédiat, Sega doit faire ses preuves sur PS2, même si les équipes travaillent sur cette console depuis des mois dans le plus grand secret. De plus une bonne partie des softs Sega PS2 de première génération (souvent des conversions des originaux DC) auraient été confiés à des éditeurs tiers japonais comme américains.

Ensuite, Sega doit liquider son stock de 2,1 millions de Dreamcast qui lui coûte de l'argent chaque jour. Pour ce faire, le prix de la machine a été ramené aux USA et au Japon à 9900 yens (environ 600 F). Une annonce similaire est attendue pour l'Europe. Enfin, les structures américaines et européennes sont déjà en proie à des licenciements massifs.

Serial looser

D'une manière générale, à l'exception de la Megadrive, les commentateurs pensent que Sega ne pouvait pas fonctionner à pleine puissance et rencontrer le succès escompté, car le Japonais développait sur des plates-formes "perdantes". En travaillant sur des "gagnantes", la société devrait libérer son vrai potentiel, alors que la Saturn et la Dreamcast auraient constitué autant de freins. Quoi qu'il en soit, la porte est désormais ouverte et l'on s'attend à la multiplication d'annonces de jeux provenant des autres unités du groupe Sega.

Pourquoi de chaos?

Si Sega paraissait vraiment très pressé de tout boucler avant la fin janvier, c'est qu'il s'était fixé une date butoir, et pour cause Les premiers jeux multiplatesformes sont prévus pour mars! En effet, Sega veut se refaire au plus vite une santé financière et devait boucler le tout en janvier.

CHRONIQUE D'UNE MORT PROGRAMMÉE

Samedi 20 janvier.

Présentation de Shenmue the Movie. On devait apprendre la date de sortie de Shenmue 2 sur DC. Pour une raison alors inconnue, l'AM2 ne donnera aucune date (et pour causel).

Lundi 22 janvier.

Conférence CSK. Le groupe propriétaire de Sega organise comme à son habitude une conférence invitant tous les dirigeants de sociétés japonaises touchant les nouvelles technologies, l'électronique, l'informatique, etc. La sauterie sera l'occasion de dérapages avec des révélations officieuses sur une implication sur PS2. Durant la soirée, on nous présente le kit karaoke online pour la Dreamcast.

Mercredi 24 ianvier.

L'arrêt de la Dreamcast est annoncé officiellement par Sega depuis son QG.

Jeudi 🍱 janvier.

Sega annonce un jeu sous forme de film interactif mettant en scène des vrais acteurs en collaboration en outre avec la chaîne TV Asahi. Le jeu s'appelle "es" et l'on apprend qu'il sera multiplates-formes. une nouvelle boulette.

Lundi 29 ianvier.

Sega annonce son projet de Set Up Box avec le britannique Pace. On apprend qu'on peut aussi commander sur le site de vente en ligne maison Dreamcast Direct des DC en séries limitées pour M prix de 21 000 yens: Metallic, Pearl Blue et Pearl Pink.

Mercredi 31 ianvier.

Sega annonce qu'il se reconvertit en éditeur sur GBA et PS2. Les projets Xbox et Gamecube sont repoussés pour la fin de l'été. On découvre la première line-up Sega sur GBA et PS2.

Vendredi ■ février.

Après sa branche américaine, Sega Japon annonce que la Dreamcast ne coûtera que 9900 yens à partir du 1" mars. Dans le même temps, l'opération DC "séries limitées" est annulée, malgré les éventuelles commandes passées on-line. Les fans sont une nouvelle fois malmenés at les magasins horrifiés car, d'ici mars, ils se retrouveront avec leurs DC sur les bras.



Sans être fulgurant, "es" restera dans l'histoire comme le premier jeu multiformat Sega annoncé (malgré lui).

LA PREMIERE LINE-UP SEGA...

GBA (pour mars)

Sonic the Hedgehog Advance Chu Chu Rocket! Advance Puyo Puyo Advance

Playstation

Parmi les hits Saturn revus pour la PS: la série Sonic.

Playstation 2

La série Space Channel 5 La série Sakura Taisen La série Tsuku Virtua Fighter 4

SHENMUE 2

La suite nous arrive! Commencée au Japon, l'histoire trouve enfin sa suite à Hong Kong, où elle devrait atteindre, selon toute vraisemblance, son apothéose.



ésireux de venger la mort de son père, le jeune Ryo devra bataillé dur au Japon pour retrouver la piste de l'assassin et surtout trouver un moyen de transport pour Hong Kong. Par rapport à son prédécesseur, ce nouvel épisode devrait voir son contenu considérablement augmenté. De même, le jeu devrait bénéficier des toutes dernières trouvailles faites dans le domaine de la programmation sur DC et offrir

DREAMCAST

AM2/Octobre

des textures encore plus détaillées et colorées. Le scénario repose sur les volets 2 à 6 des 16 déjà écrits par Yu Suzuki. Par ailleurs, l'aventure se déroulera dans les quatre localités censées traduire l'essence de l'excolonie britannique: Wanchai, Keirin, Koo-long et Aberdin.

Life is not pudding...

Le héros se voit opposé à une forte résistance et la partie combat sera bien plus accentuée que dans le premier volet. Oublions la charmante camarade de classe car cette fois, Ryo aura le choix entre trois personnages féminins. Un système devrait permettre au joueur de sélectionner l'une

Voici l'une des trois nouvelles

de ses trois héroīnes. Mais sur ce sujet, l'AM2 n'a pas encore dévoilé trop de détails. A un moment, Ryo devrait également être assisté d'un

autre
personnage
masculin pour
faire face aux
bandes
mafieuses qui
l'attaquent.
Les mini-jeux
seront toujours
là pour
permettre de
gagner de
l'argent et

arriver ainsi

à certains endroits inaccessibles autrement. L'apprentissage de nouvelles techniques de combat est toujours vital, car c'est souvent la clé pour se défaire d'un demi-boss.

divas de Shenmue.

Etre ou ne pas être?

Shenmue, premier du nom, s'était vendu à un million d'exemplaires, surtout grâce à l'engouement des Américains et des Japonais. Pour cette suite, il est à espérer que les Européens seront mieux lotis,

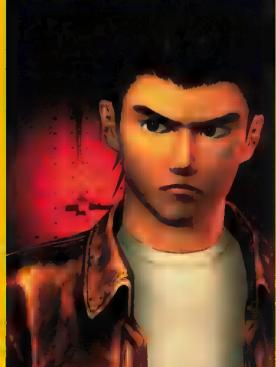








Les immeubles sont composés de pièces entièrement modélisées.



Non, il ne change jamais de vêtement!



Les textures sont parfois criardes.

JAPON PREVIEWS



On se balade même à la campagne.



N'est-elle pas mignonne, cette charmante jeune fille?

avec des versions localisées dans chaque pays du Vieux Continent. Néanmoins, compte tenu de la situation actuelle de la Dreamcast, on peut malheureusement en douter...



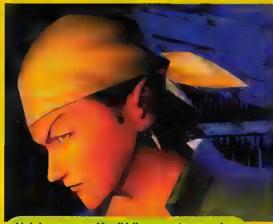




Ce n'est pas Tecmo! La preuve: les seins ne bougent pas...



On pourra enfin rencontrer Sheifan!



Voici un perso dévoilé il y a quatre ans, lors de la présentation du premier Shenmue.





SHENMUE THE MOVIE

Shenmue a encore fait couler de l'encre au Japon! Pour beaucoup, il est la cause des malheurs de Sega, du fait de ses coûts de développement faramineux. Mais c'est aussi, à ce jour, l'une des plus grandes réalisations sur Dreamcast. Voici maintenant le film!

u Suzuki vient de réaliser son rêve: faire un film tiré du premier volet de Shenmue. Un film?... Disons plutôt un résumé, avec en quise de visuel des passages du jeu mis bout à bout, le tout constituant justement un long métrage de 90 minutes. Histoire de faire couleur "Hollywood", on a droit aux voix anglaises et aux sous-titrages japonais (notons qu'une version entièrement en japonais est également en préparation). Ceux qui ont terminé le jeu n'y trouveront rien de plus. Pire! il s'achève exactement comme dans le soft, juste avant Hong Kong.

Un événement?

Certes, il est vrai qu'à l'occasion de la projection dudit film, on eut droit à des passages du très attendu Shenmue 2 (voir pages précédentes). Cela explique sans doute qu'une salle pouvant contenir 600 personnes fut remplie 2 à 3 fois le jour de l'événement (ce qui, à l'échelle du Japon, semble somme toute assez dérisoire!).

Dans un proche avenir, "Shenmue The Movie" devrait être programmé dans quelques petites salles de Tokyo. Si Shenmue (le jeu) défraie la chronique, le film n'y échappe pas non plus, surtout à une époque où Sega est au plus mal. Quoi que l'on puisse en penser, l'initiative semble être issue en droite ligne du jeu, qui est déjà une sorte de film



Une foule dense était venue pour la première.



Yu Suzuki et les voix des persos principaux.

interactif avec son système d'action unique. D'un strict point de vue artistique, le film peut également être envisagé comme un apercu de ce que pourrait produire l'AM2 dans le futur. Shenmue 2 est en ligne de mire et pourrait nous réserver de sacrées surprises...









Le maître s'explique...



Il devait annoncer la date de sortie de Shenmue 2... Raté!



Au delà du sport























GAMEBOY ADVANCE: LE

Alors, quoi de neuf sur le front de la Gameboy Advance, dont la date de sortie. le 21 mars, se rapproche. On commence enfin à entrevoir la line-up du lancement. A l'heure actuelle, on compte plus d'une vingtaine de titres! Parmi eux,

huit productions Konami !

III Konami croit dur comme fer au succès de la portable de Nintendo. L'éditeur lance pêlemêle dans la bataille de grosses licences comme Castlevania, Yugio, Goemon, Silent Hill, Powerfull Proyakyu. Ensuite, c'est au tour de Nintendo de créer la surprise en annoncant ses 4 titres pour le lancer unt de sa purtur Super Mario Advance, Kuru Kuru Kururin (Eighting). Napoleon et F-Zero for GBA. Oui, Mario Kart laisse la place F-Zero. Nintendo en garde donc sous L coude. Pour reste, on retrouve Hudson, MTO, Kemco, Namco, TAM, Koei Spike. Namco nous livre Mr Driller ' et prépare un Tekken dans la même temps. Ensuite semaine suivant la sortie de la machine devrait connaître une autre vague importante de

titres, mais on n'en connaît toujours pas la teneur. I ce n'est qu'elle devrait, entre autres, concerner des productions Capcom, Tecmo.

Et le sport?

Si on ne connaît pas en détail liste des titres constituant la seconde vaque de jeux Nintendo, les cinq premiers devraient être marqués par un retour en force du genre simulation avec l'entrée en lice de deux gros poids lourds du genre: Fire Emblem (Intelligent Systems) et Tactics Ogre (Quest). Bonne nouvelle donc tant ce type de jeux est actuellement sous-représente. alors que les joueurs en redemandent.

Ensuite. RPG est à l'honneur avec, aussi, deux titres prometteurs: Ogon no Taiyo



(Camelot) Magical Vacation (Brown) Brown). Le wargame sera aussi de la partie. Habituellement, c'est l'apanage de Koei, mais cette fois-ci. Nintendo tire \ premier avec son GB Wars Advance (via Intelligent Systems). Enfin, il est curieux de voir que pour moment le sport n'est pas à l'fête. mais on peut compter sur Konami puis Nintendo pour sortir leurs licences respectives par la suite

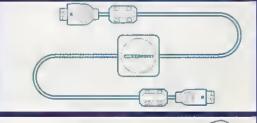
A plein régime

La GBA serait actuellement produite i plein régime, a un rythme de 2,4 millions d'unités par mois. Près de millions III machines seraient prêtes pour la sortie japonaise, mais Nintendo n'en mettrait tout diabord quiun million sur la marché Nintendo pense écouler plus de 15 millions de GBA des ... premiere année dans le monde.

LES EXTENSIONS



Le boîtier d'alimentation.



Le câble Link pour jouer jusqu'à 4.



Le chargeur de batteries.



COMPTE A REBOURS...

SUPER MARIO ADVANCE

Chaque console Nintendo débute sa carrière avec un Mario. La GBA n'échappe pas à la tradition avec une conversion améliorée de Mario Brothers (initialement sur Famicom). Les graphismes rappellent ceux d'une Super Famicom. On peut y jouer jusqu'à 4 (Mario, Luigi, Peach et Kinopi) en mode Battle Game avec le câble Link. On agrippe un adversaire pour le projeter à travers le niveau. Il faut aussi faire attention aux pièges, ennemis et options. Dans ce cas, une seule cartouche suffit pour jouer à 4. Le mode Classic Game, par contre, demande autant de cartouches que de joueurs. C'est une reproduction fidèle du Battle Game de la version 8 bits **NINTENDO**



Des fantômes de toutes les tailles.



Power up?



Ca sent le boss...



A 4, c'est la grosse empoignade!

MARIO KART ADVANCE

Mario Kart fait baver tout le monde sur GBA. En voici de nouvelles photos! Le développement du jeu se poursuit et l'on découvre des graphismes détaillés, hauts en couleur! C'est simple. On retrouve quasiment les niveaux de la version N64. Un titre que Nintendo peaufine et qui choisira bien son moment pour le sortir. **NINTENDO**



Une belle foire d'empoigne



Vous êtes bien équipé.



Il est temps de lancer votre éclair.

F-ZERO FOR GBA

Tout comme son frère aîné sur Super Famicom, cette version GBA recourt au fameux Mode / Grace au câble Link, 4 joueurs pourront

participer a une même course, Au fil des victoires, on accède à de nouveaux bolides. Certains circuits sont segmentés et il faudra sauter d'une portion à l'autre. **NINTENDO**



Ca va décoiffer...



Il faudra sauter d'une portion de circuit à l'autre.



Il s'agit de ne pas se tromper.

WINNING POST FOR GBA

Si les jeux de golf ou de base-ball sont indispensables pour toute console qui veut réussir au Japon, les courses hippiques ne le sont pas moins. Le spécialiste du genre, Koei ne veut donc pas louper

l'occasion de profiter de sortie d'une console promue à un grand avenir. L'éditeur n'hésite pas à lancer sa célèbre licence Winning Post dans la bataille. A noter une profondeur de jeu immense pour les fans et une foule de mini-jeux KOE



Ce room manager nous livre son pronostic.



Votre favori est en mauvaise posture



Les jockeys sont bien reconnaissables:

JAPON PREVIEWS)

MAGICAL VACATION

Nintendo et Square, ce n'est pas le grand amour. Le premier à besoin d'un grand RPG et n'a pas hésité à... convaincre une équipe tout entière du second à le rejoindre: celle de Secret et Legend of Mana. Leur premier titre sera sur GBA et se prénomme Magical Vacation. L'histoire met en scène une équipe de jeunes apprentis magiciens dans un monde imaginaire. Un jour, ces enfants se trouvent catapultés par erreur dans une autre dimension. Ils devront donc trouver le chemin du retour. Les premiers écrans laissent entrevoir un titre ahurissant avec des visuels très proches justement de la saga des Mana sur Super Famicom, voire supérieurs. Bref, du grand art et quand on sait que l'équipe possède un projet sur Game Cube.

MINITENDO



Nos petits magiciens sur une paradisiaque.



Un visuel ahurissant



ll va falloir vous mettre au japonais.







Liste des magasins **NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO** PARIS/ST MICHEL 56 boulevard 5/ Michel 75006 PARIS Tél 01 43 25 85 55 PARIS/VICTOR HUGO 137 grenue Victor Hugo 751 16 Paris 141 : D1 44 05 00 55 Les Nouveautés du Mois Playstation 2 Tel: 01 44 05 00 55 PARIS/VAUGIRARD(15) 365 hee de Vaugirord 75015 Paris Tel: 01 53 688 688 CHELLES (77) Centre Commercial Chelles 2 Nationale 34 - 77508 Chelles Tel: 01 64 26 70 10 Moto GP Soul Reaver 2 ZONE OF THE ENDERS VELIZY (78) 37, dvenue de l'Europe 78140 VELIZY VILLACOUBLAY Tél 01 30 700 500 CORBEIL (91) C. Commercial VILLABE A6 91813 VILLABE 161: 01:60:86:28:28 **Dreamcast** 161 : 01 : 60 : 86 : 28 : 28 ATON 1/19 2] 25 on, de la Denison Lederc N20 27 : 60 : 20 : 100 : 1 AULNAY (93) C. Ccial Parinor Niv. 1 93606 Aulnay saus Bois Tél : 01 48 67 39 39 PS One Tél. 01 48 67 39 39 PANTIN (93) 63 premue Janu Loive: N. 3 93500 PANTIN Tél: 01 48 441 321 C. Coid 51 Demis Busilique 6 passage des Abolehiers 93200 ST DENS Tél: 01 42 43 01 01 1 Heure de Jeux en Réseau PHARMA de Jeux en Réseau V320U SI DEPINS Tel. 01 42 43 01 01 DRANCY (93) C. Coid DRANCY AVENIR 220, rue de Stalingrad - N. 186 93700 DRANCY Tel: 01 43 11 37 36 CHENNEVIERES (94) C. Coid PINCEVENT N. 4 94490 ORMESSON Tel: 01 45 939 939 CRETEL (94) 5 rue du Générol Iaclerc 94000 Créteil (Entrée rue piétone, Créteil Villoge) Tél: 01 49 81 93 93 REMUIN SICCITEE (94) 30 bit ov. de forotienébleur Net. 7 94/270 Kresien Bocker (97e d'florie) Tél: 01 43 901 901 FONTENAY SOUS BOUS (94) **OFFERTE** pour tout achat Nintendo 6 d'un Jeu marqué de ce sticker. Online Network Caming, E-mail, Surf, ADSL High Speed Connection ONTENAY SOUS BOIS (94) C. Ccial Val de Fontenay 94120 Fontenay sous Bois Tel: 01 48 74 6000 vw.scoregames.com CERGY PONTOISE (95) C. Ccial Cergy 3 Fontaines 95000 Cergy Tél : 01 34 24 98 98 Game Boy Color MARSEILE (13) C. Cciol Grand Librard 114:04 91 98 00 20 HEROUVILE ST CLAR (14) C. Cciol St.Ckir 14200 HEROUVILE ST-Ckira 14200 HEROUVILE ST-Ckira 14:02 31 951 952 **BLUE STINGER** 24343 DRIVER 19093 GOLDEN EYE ISS 64 SUPER MARIO 64 FERRARI 355 20290 GRAN TURISMO 24292 FIGHTING FORCE 2 26146 TOMB RAIDER IV TOMB RAIDER III V-RALLY 19893 WIPE OUT 64 TOULOUSE (31) 14 rus Temponières 31000 Toulouse Tél : 05 61 216 216 Tél: 03 61 216 216 RENNES (35) 70, rus du Marschal Joffre 3,5000 Rennes 761: 02 99 78 25 25 REIMS (51) 44, rus de folleyrand 51100 REIMS 761: 03 26 91 04 04 POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEUR À 150F (HORS CONSOLE) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS* CORRESPONDANCE Bans le cadre de l'achat Im: Score-Games VPC FLERS (59) C. Ccial Carrelaur Douai-Flers RN 43 59128 FLERS en Escrebieux Tél: 03 27 98 05 05 "déconseillé aux mineurs" rG=12, rue Avaulée Herci diapposer votre COMPIEGNE (60) 37, 39 cours Goyneme 60200 COMPIEGNE Tel: 03 44 20 52 52 92245 MALAKOFF cedex **VOUS POUVEZ** COMMANDER 161: U3 44 20 32 32 170N [69] 5, ne Victor Hugo 6902 [YON Tél : 04 72 409 405 LE MANS (72) 44, 48 by, du Général De Gaule 72000 (E MANS) Tél : 02 43 23 4004 Code Postal : Téléphone : Code Client F-Hail: Hade de Rêglement 01 46 735 720 🛄 Je règle par chèque **Relicles** Références Prix 36-15 SCOREGAMES Je règle par mandal ALBERTVILLE (73) C. Colol GEANT CASINO Z.A. du Chirino 73200 ALBERTVILLE Tél : 04 79 31 20 30 Je règle par Carte Bancaire n°: WWW.SCOREGAMES.COM Tál: 04 79 31 20 30 LE HAVRE [76] C. Caial AUCHAN GRAND CAP Mont Geillard 76620 LE HAVRE Tél: 02 32 85 08 08 AMILENS console [80) 19 ne des Jacobins 180000 Amiens Tél: 03 22 97 88 88 AMILENS PC (80)

Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock Expire le ... Signature : Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F

Total à payer

Frais im port DOM-TOM/CEE/CORSE/HONACO [1 à 6 jeux/films 95F] Console/Lecteur 320F

STREET FIGHTER ZERO III UPPER

Roi du recyclage, Capcom nous ressort, entre deux Bio Hazard, un Street Fighter. Bref, on ne perd pas les bonnes vieilles habitudes...

ARCADE

Capcom/Février

treet Fighter Zero III
Upper tourne sur
Naomi GD-Rom, qui
permet aux salles d'arcade de
changer de jeu pour III prix du
GD-Rom, au lieu de changer

une carte entière. Malin Sega! En fait, ce Street Fighter est la version Dreamcast. En effet, le volet Zer III est, à l'origine, un jeu tournant sur carte CPS II. puis converti sur Satum.

PS et Dreamcast. Or, cette demière version présentait nombre d'innovations et d'ajouts susceptibles d'intéresser les fans, ce qui a motivé Capcom à nous pondre une version Naomi basée sur celle de la Dreamcast. On peut sélectionner, dès le début, les persos il Super Street Fighter 2

(Fei-Long, DJ; T-Hawk, Guile) mais aussi d'autres qui étaient jusqu'alors contrôlés par l'ordinateur (Final Vega, Bison, Juni, Yuri, Special Ryu ou Shin Goku). On peut aussi apporter son ISM (système de coup ultime) personnalisé de la DC sur la borne arcade. Enfin, on trouve de nouveaux modes de jeu: Dramatic Battle (Vs. 1), Survival Battle, Final Battle (on se bat directement contre

redoutable Final Vega).
Bref, sans se renouveler,
SFZ III Upper vient combler les
fans de la série et de la baston
2D en général. Néanmoins,
Capcom semble avoir oublié
que Guilty Gear X a placé,
barre bien plus haut. En
attendant donc un éventuel
volet Zero II voici de quoi
peut-être patienter? En tout
cas, grâce au coût modique du
GD-Rom, les salles sont ravies.



Plus d'une trentaine de combattants!



La flèche pour dire "Upper". Une recette bien





Ce classique n'a pas pris une ride! Street Fighter a toujours ses fans!



PROGEAR

Capcom nous ressort sa vieille carte CPS || pour nous servir un shoot en 2D comme on les aime tant! Miam!

éveloppé par Cave pour le compte de Capcom, Progear met en scène des fous volants qui doivent venir à bout d'un grand méchant. On passe sur le scénario de circonstance. On dispose de deux boutons (Shot & Bomb). A III manière d'un Treasure, l'écran se remplit d'un nombre incalculable de projectiles, laissant peu de pixels où se réfugier. A bord de son appareil baptisé Gunflyer on essuie des vagues interminables d'ennemis divers. Pour ce faire, on peut choisir de presser sur le bouton de 🚺 de manière répétée. La puissance des projectiles est alors élevée 🕕 on préfère maintenir 🧤 pression sur ce même bouton, on accède à un auto-lock bien utile, mais d'une puissance de feu moindre. On dispose de deux types d'avions (Gambler Militant) aux performances très différentes droit et puissant ou tir multiple mais plus faible). Les items sont

nombreux et permettent, suivant la formule consacrée, de renforcer son coucou de manière impressionnante; on trouve aussi des bonus qui augmentent le score. Le jeu note les performances au terme de chaque niveau. Un titre sympa dans un genre qu'on craignait de ne plus voir sur nos écrans, avec II disparition de SNK qui s'en faisait une spécialité. Là, on est rassurés!











ARCADE)

Capcom/Mars





CRAZY TAXI 2

Le premier épisode fut un véritable triomphe, non seulement en arcade mais aussi sur Dreamcast. Plus d'un million d'exemplaires se sont arrachés a travers La monde. Voici donc la suite tant attendue.

razy Taxi 2 se déroule cette fois dans un cadre new-yorkais: Adieu le doux soleil de la côte Ouest et bonjour les buildings! Le système de jeu n'a pas

ARCADE)

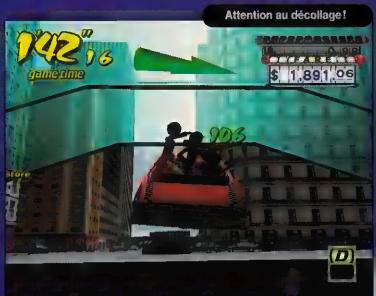
Hit Maker/or

bougé d'un poil; normal, il était déjà parfait. La ville est découpée en zones - chacune héberge une population très particulière. Cette suite met en scène 4 nouveaux persos: Slash, Iceman, Cinnamon Hot-D. A nouveaux conducteurs, nouvelles voitures! Celles-ci bénéficient de performances hors normes: Du coup, en plus du Crazy Dash in du Crazy Drift, on pourra

passer au-dessus d'autres voitures ou divers obstacles! La qualité graphique a été revue à la hausse avec, par exemple, un sol qui n'est plus plat mais avec du relief. Les clients ne sont plus solitaires; on peut en effet choisir de prendre tout un groupe a bord. En en fin de course, le gain est important, il faudra néanmoins déposer chaque personne au lieu de son choix. En oui, il aurait été trop

facile de déposer tout le monde une destination unique. Aussi plus la groupe est important (3 personnes maxi), plus les risques sont élevés. Le fond musical conserve l'esprit du premier volet avec un retour en force d'Offspring, mais aussi l'arrivée de Methods of Mavhem. Il serait même question d'une version Dreamcast pour mai prochain aux Etats-Unis







JAPON PREVIEWS



WINNING ELEVEN 5

Après un premier volet un peu décevant au Japon et un deuxième destiné : l'Europe, voici la troisième qui pointe le bout de son nez sur PS2.

ly a bien longtemps. Winning Eleven n'avait que peu de concurrents, Certes, chez Sega. Victory Goal faisait jeu égal sur Saturn, mais sur PS faut reconnaître que les Japonais ne juraient que par le titre de Konamian tel point que, depuis la première mouture en 1995, la série des Winning Eleven s'est arrachée plus de 5 millions d'exemplaires à travers monde. Depuis, Electronic Arts a mis les pieds dans plat avec deux versions, coup sur coup, de son FIFA, qui ont mis en évidence les lacunes de Winning Eleven sur PS2. Mieux. EA s'est même attaché les services de la star iaponaise Nakata sur package du jeus

Revu à la hausse

Konami devait répliquer au plus vite. Ce fut fait pour le version destinée à l'exportation (US et Europe), plus tard réimportée au Japon. Ce

Winning Eleven 5 se doit donc de redonner l'avantage l'éditeur japonais. Comme les précédents, le jeu se base sur une licence officielle, celle de la FIFPro (Fédération International Football Professionals). Le niveau graphique a été revu à la hausse, ul in moteur est dérivé du précédent voiet. Pour d'avantage renforcer le niveau de réalisme. Konami a introduit deux fois plus de Motion Capture, ainsi qu'un souci du détail bien plus élevé que pour son prédécesseur sur 🕕 même PS2. En effet, les visages des joueurs se modifieront sous l'effort

Champions du monde!

Les différentes compétitions (championnat, coup : du monde, compétitions régionales, room management...) réuniront pas moins de 50 équipes. Bien sûr, but suprême est de devenir champion du monde. Le mode



Versus propose différents challenges. On peut se mesurer à l'ordinateur ou assister à un match entre deux équipes contrôlées par lu console. En branchant plusieurs Multitap, on accédera à un mode 8 joueurs! L'aspect simulation sera également accentué pour faire plaisir aux joueurs japonais très demandeurs de ce genre d'options. Toujours au chapitre des améliorations, l'intelligence artificielle sera entièrement retravaillée pour faire oublier le premier Winning Eleven sorti sur PS2







PLAYSTATIONE

Konami/15 mars





JEUX VIDÉO - DVO - NEUF ET D'OCCASION MEATTABLE

La légende revient...

SQUARESOFT

Exceptionnel



THRUSTMASTER

XL le plus grand écran pour PS one du marché

addo

AIX-EN-**PROVENCE**

18, rue Paul-Bert 13100 Aix-en-Provence Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC

Centre Commercial Carrefour Balaruc-le-Vleux Tél.: 04 67 43 64 16

BORDEAUX

203-205, rue Sie-Catherine 33000 Bordeaux Tél.: 05 56 92 85 11

CHAMBERY 4, rue Saint-Antoine 73000 Chambéry Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE

Saint-Jacques 38000 Grenoble Tél.: 04.76 00 08 23

LYON 31, rue de Grenette 69002 Lyon Tél. : 04 72 41 76 66

Le Triangle 34000 Montpellier Tél.: 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE

95522 Osny Tél.: 01 30

MONTPELLIER ROUEN

50, rue ru Grand-Pont 76000 Rouen Tél.: 02 35 88 68 68

SAINT-ÉTIENNE 2, rue Michel-Rondet 42000 Saint-Étienne

TOULOUSE 11, rue des Lois 31000 Toulouse

Tél.: 05 61 12 33 34

TOULOUSE Ctre Cial Auchan 31000 Toulouse : 05 61 61 54 00

TOULOUSE

🐛 rue des Lois 31000 Toulouse Tél.: 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE

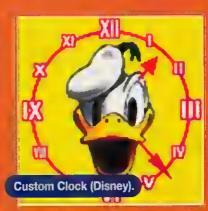
Centre Commercial Carrefour 76410 Tourville-la-Rivière

Tél.: 02 35 81 16

I-MODE: PLUS FORT









NTT. le géant mondial des télécommunications vient de sortir aénération 503 de son célèbre i-mode et veut établir, par la même occasion, une tête de pont dans le monde en jeu vidéo.

i-mode est un téléphone fonctionmant sur l'Internet C'est l'un des standards dominants au Japon Pas loin de 20 millions de personnes en possedent un, depensant une moyenne de 20 000 yens (1 200 F) par mois. La plupart des gens utilisent ces appareils pour communiquer sous forme d'e-mail, téléphoner ou consulter les dizaines de milliers de pages i-mode (bourse, banque, ecommerce, météo musique,

Tuell 新しいメールは ありませんでした。 (C)インデックス Animeweb (Index).

etc.). Les sites

téléchargement de musique sont également tres populaires Capcom Jaleco en sont les champions. Le public s'en seit pour remolacer les sonneries de base ou pour les stocker dans des cartes mémoire, afin 🗯 transformer leur portable en baladeur stéréo avec casque télécommandé... Enfin, il y a des fabricants qui lancent les premiers écrans TFT en 65 000 couleurs Bref. tout cela pour dire que peu 🛊 peu, la voie popul le les

Daisses

ête

Recemment, NTT a lance la série 503i qui a 🐚 particularité de tourner sous protocole Java L'écran couleur a été

agrandi 🔝 sa poussée. Du

éditeurs de jeux vidéo foncent tete baissée vers ce nouvel eldorado, pariant que les possesseurs de ce téléphone embrasseront en grand nombre cette nouvelle forme de loisirs sur portable. Tout monde , va de sa line-up. Bien il y a quelque part la Gameboy de Nintendo. Graphiquement, on obtient un résultat proche d'une PC-Engine Certes, pas question de zoom ni de plans mul of describin by a

Du coup, les concurrents de NITT lancent leurs propres solutions concurrentes. elargissant encore plus taille potentielle du marché. En effet l'investissement est ridicule comparé aux consoles traditionnelles I les perspectives de bénéfices enormes Reste savoir si le public verra un quelconque attrait à s'adonner au jeu vidéo sur telephone portable. Dernie point qui a son importance: l'i-mode debarque aux USA en Europe, il ce peutetre des cette fin d'année

Voici les deux premiers modèles disponibles. C'est cette série 503i qui aurait été choisie pour le lancement de lij-mode aux USA et en Europe.



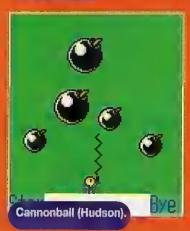


QUE NINTENDO?































BASIC STUDIO

En ce moment, comme pas mal de ses concurrents, Artdink n'est pas à la fête. C'est pourquoi l'éditeur cherche à se relancer avec un projet original, qui consiste à proposer aux possesseurs de PS2 de devenir, à leur tour, des créateurs de jeux.

a démarche d'Artdink n'est pas sans rappeler celle de feu Yarose de SCEI. Le but était l'époque de faire naître de nouveaux créateurs chez les possesseurs de PS. Malheureusement, l'entreprise fut loin d'être couronnée de succès selon SCEI, qui a été "rapidement" contraint d'arrêter le programme. Bandai a repris le flambeau récemment sur Wonderswan, avec un kit de développement abordable. Mais II encore, les foules ne se sont pas précipitées. Sega avait étudié un temps une initiative similaire sur Dreamcast. C'est donc au tour d'Artdink de proposer sa propre solution pour la PS2.

Pour les créateurs en herbe

Pas question de pondre un GT3 ou un MGS2. Non, II Basic Studio est limité, mais il offre suffisamment de possibilités pour présenter un attrait relativement fort pour les créateurs en herbe. Pour preuve, il se divise en cinq ensembles, couvrant tous les différents aspects du développement d'un jeu. L'EZ-Basic est l'interface de base pour programmer lin corps du jeu. Il est d'une grande simplicité pour se mettre au niveau de tous. Les bases de la programmation sont enseignées à travers un manga de 150 pages, inclus dans le pack de Basic Studio. Les programmeurs plus expérimentés n'ont pas été oubliés, puisque l'EZ-Basic

PLAYSTATION2)

Artdink/Avril

autorise l'emploi de lignes de codes issues des vrais kits de développement PS2. On peut donc penser que l'éditeur sortira par la suite un second Basic Studio permettant d'assurer une transition vers un niveau plus professionnel. Le Poly-Craft est une application qui permet de créer ses objets 3D, grâce n une interface très complète tout en restant simple, un peu la manière du Mario Artist de Nintendo. L'Image-Sketch est une autre application très bien concue pour réaliser des écrans 2D. destinés aux décors, menus, illustrations ou textures. Le Scor -Note permet de composer des thèmes musicaux ou de gérer les effets sonores. Enfin, le B-Shell est III programme permettant de construire son jeu. Il va de pair avec l'EZ-Basic

Un superbe ou PS

Cerise sur le gâteau, le Basic Studio permet même d'inclure un mode Versus dans son jeu. Un mode en écran splitté est disponible. Bien sûr, chacune de ces cinq applications possède de multiples exemples ainsi que des librairies. Artdink peut-il réussin là où beaucoup ont échoué? Pourquoi pas? Mais une fois de plus, ce Basic Studio a ses limites en plus de celles de la machine. Disons qu'on pourra se faire un superbe jeu PS, il c'est déjà ça!

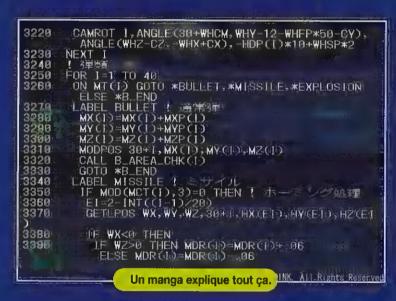




JAPON PREVIEWS













SHADOW HEARTS

PLAYSTATION2)

Aruze/or

TOUT FOU

Vous vous transformez en démon, mais attention, la démence vous guette!





hadow Hearts a nérité de nombreux éléments de son prédécesseur: un design soigné, une ambiance sinistre à souhait des films de bonne

qualité, un bon scénario un une héroine ravissante. Sacnoth a néanmoins repensé le système de combat

Le scénario du jeu se situe en 1913. Tout commence par des faits étranges qui surviennent Paris puis l'histoire vous amène rapidement en Chine Vous incarnez un jeune homme du nom de Urmnaf Bort Hyuga (ça ne s'invente pas). Les ennemis apparaissent de manière aléatoire, un classique du genre, La représentation des batailles se fait suivant un rincipe consacr par Final Fantasy: groupe des héros (en plus de vous la court

vêtue Aris Eliot et Roger Bacon) fait face à celui des ennemis 8 maximum). Un cercle en forme d'horloge Judgment Ring) apparaît alors Ce cercle est divisé en zones de couleurs différentes. Une aigu le fait le tour du Judgment Ring, En appuyant sur un bouton, on la stoppe. Il faut bien sûr qu'elle s'arrête sur une zone de couleur correspondant chacune à un type d'action (attaque, magie). Cemiest pas plus compliqué

Après le rachat de SNK, Aruze se lance dans le jeu vidéo avec beaucoup d'ambition. Ce Shadow Hearts est développé par l'équipe

responsable == Koudelka, Sacnoth. Presqu'une suite, donc.

Degré critique

que ca!

Les combats se font par tour toujours comme dans Final Fantasy. Chaque zone d'action du Judgment Ring est divisée en deux moitiés: Il première produit une action avec une intensité normale, alors que la seconde permet d'atteindre un niveau critique. De dextérité est donc requise pour ne pas se trouver hors zone, ce qui équivaut une action ratée Suivant l'expérience du personnage et la puissance des objets qu'il transporte, la largeur des zones d'action

peut évoluer. Les Sanity Points mesurent votre degré de santé mentale. On trouve aussi les éternels points de vie et de magie. A l'issue de certaines actions, on perd des Sanity Points et on risque à terme démence

Monstre au cimetière

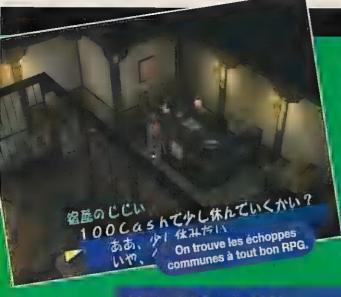
Vous pouvez yous transformer en monstre. Au début, on ne dispose que d'un type, mais au fil du scénario, ce nombre augmentera. Du reste la visite des cimetières pourra se révéler utile à cet égard. L'état de monstre consomme des Sanity Points, mais a l'avantage de permettre des attaques ultimes. Un système de Combos est aussi disponible par moments en enchaînant les tours d'aiguille Htours pour 3 possibilités d'actions successives) sur Judgment Ring. Ce dernier intervient aussi à d'autres moments du jeu utilisation d'une potion pour en mesurer l'efficacité ou lors d'événements pour en fixer l'issue:







JAPON PREVIEWS





RAYON COMBOS









QUE DU BEAU

Sacnoth fait encore preuve d'un sens artistique poussé!

















BOKU TO MAO

Des décors superbes!

Jusqu'à présent, SCEI ne connaît pas beaucoup de réussite avec ses RPG sur la PS2. Ce Boku to Mao pourrait bien lui apporter enfin la fortune.

PLAYSTATION 2

SCEI/15 mars



Des personnages particuliers mais attachants.

ittéralement, "moi et la roi démon", Boku Lu Mao est un RPG interessant plus d'un titre Certes li n'a pas la renommee des plus grandes productions du genre (de Square ou d'Enix) et il est fort peu probable qu'il donne lieu une longue série. Non, Boku I / Mao offre au contraire U Dark Cloud, une esthetique léchée. Attention, on n'aura pas pour autant la débauche de son lumière à façon d'un Final Fantasy Le jeu de SCEI, offre tour à tour de la 2D (décors) et 3D (batailles) Le design J. l'ensemble est donc attachant mais d'un point de vue local c'est-à-dire japonais. Il se pourrait que b public occidental n'accroche pas « des personnages aux traits aussi prononces. Le concept fondateur de Bokulto Mao repose sur une complicité entre

deux
personnages
Stan est un dieu
demon liberé par
pere d'un
ieune garçon, le
hieros de
l'histoire. En
echange son
aide au début du jeu, Stan
hantera l' jeune garçon pour
qu'il accomplisse une mission
détruire sept autres dieux
démons (un minimum de sept
mondes donc).

Stan the flasher

Pour Stan, ce jeune garçon est le seul à être autorisé à revendiquer ce titre, les autres n'étant que des imposteurs. Il viendra souvent en aide son compagnon humain. Par exemple, il peut passer à travers une porte fermée pour llouvrir de l'intérieur, intervenir en cour de bataille, etc. Malheureusement, il faudra souvent supplier, car sa fierte est assez grande: Au sujet des batailles, on a droit i du classique avec armes magies et attaques groupees. L'interface est claire mais pas revolutionnaire heros est en posture delicate, Stan interviendra Parfois, avant un affrontement, il viendra poser une série de questions au jeune garçon et, suivant ses reponses, il sera plus ou moins motivé l'aider. Le héros pourra être assisté de compagnons

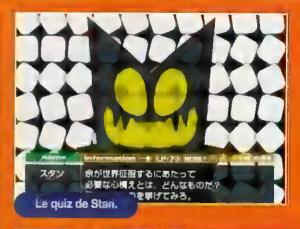




L'ensemble du jeu 🚽 en temps 👊

JAPON PREVIEWS











Des intérieurs soignés:

ぐんばらぐんばらどみぐらす あすばらあすばらなぼりたん!!

Un léger air de Beetlejuice?

Un design plus réussi que celui de Dark Cloud.



Stan décide d'intervenir.



WILD RIDERS

Voici donc in premier jeu Naomi 21 Et c'est Wow Entertainment, feu AM1, qui tire le premier. Alors, est-ce que la nouveau monstre de Sega tient ses promesses?

ARCADE

Wow/Printemps



base on trouve un concept proche celui de LA Riders du même Wow Entertainment Clétait une sorte précurseur de Crazy Taxi, dans lequel on pilotait une grosse Hariey à travers une reproduction simplifiée Los Angeles sur un rythme très rock. La destination était indiquée à 🕒 manière d'un Crazy Taxi avec la même liberté de mouvement. Cette fois, dans Wild Riders, on se trouve sur une route fixée par leu. Du coup. but du ieu a été modifié 🚅 se résume 👢 une course-poursuite entre vous (une sorte de hors-la-loi) police. Une jauge en haut Pecran affiche la distance

police. Une jauge en haut l'écran affiche la distance qui vous sépare des forces de l'ordre. Ces demières feront tout pour vous arrêter et n'hésiteront pas déployer des barrages routiers. Outre ces barrages, on compte une foule d'événements comme le passage d'un poids lourd en travers de la route. Ces moments forts sont l'occasion d'actions speciales (environ 40 en tout) manière d'un Dynamite Deka On doit produire une commande particulière un moment donné glisser sous camion.

sauter au-dessus du barrage, etc. Chaque erreur pilotage ou choc fait perdre un peu de son avance sur les forces les l'ordre.

Une sorte == guidon

Les contrôles du jeu sont assurés par une sorte de guidon moto. En poussant ou en tirant ledit guidon, on peut accomplir glissades et sauts Graphiquement, visuel s'inspire fortement de Jet Set Radio, un style décidement ... mode par les temps qui courent Wow Entertainment appelle ceta "Anime Polygon" Pourquoi pas? Un peu l maniere de Comix Zone (Megadrive) l'écran de jeu se présente comme une bande dessinée avec des interventions sous forme de cases avec des effets dynamiques parfois

aux dépens visibilité de l'action

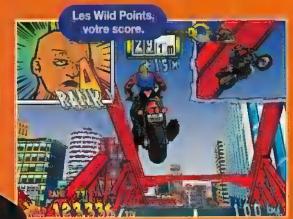
partie, on se voit attribuer une note

allant, d'un ordre

croissant, de D à S

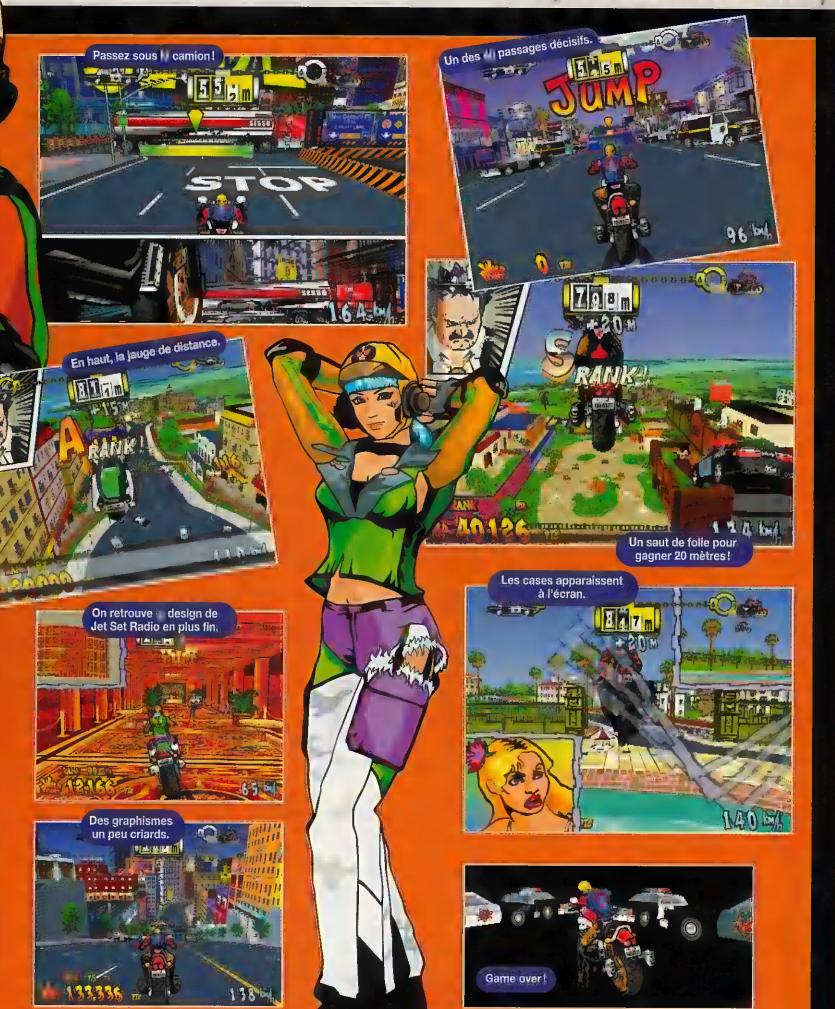
Enfin, au terme d'une







JAPON PREVIEWS



GUNDAM VS ZION

Gundam est un cas à part, une légende dans la monde 🚅 l'animation nippone. Quel Japonais ne connaît pas cette série télé? C'est Bandai aul avait décroché la licence pour la transposer en jeu vidéo, au grand désespoir des joueurs. Aujourd'hui, c'est Capcom qui tente de relever le niveau.

ARCADE

Capcom/Printemps

ournant entièrement en 3D sur Naomi, M jeu est développé par Capcom, publié par Banpresto et distribué par Bandai. On se déplace librement dans un niveau en 3D, armé d'une épée-laser et d'un fusil. Le but consiste a exploser de la racaille, ici en l'occurrence du Zion. Le Zion est une espèce impérialiste qui vous hait, vous, le défenseur de la Fédération. Remarquez, si vous décidez de jouer la camp des Zions, vous devrez affronter ces chiens de Fédérés comme au bon vieux temps de la guerre de Sécession! On peut locker son ennemi même de très loin L'animation est assez bonne. tout comme la réalisation



Capcom a fait des progrès en 3D.

générale agrémentée par des cinématiques entre les stages, qui font avancer 🗤 scénario du jeu et qui remuent les tripes des 126 millions de fans de la série au Japon (bref, toute 🕼 population). Le temps est limité, comme les munitions Un radar indique les positions de chacun. Les boss de finsont au programme. Le joystick permet de bouger dans 8 directions et on gère 4 boutons. Le jeu tournera autour d'un système central permettant M joueurs de s'affronter suivant un schéma !! contre 2. Des conversions pour consoles sont d'ores ... déjà annoncées sur DC PS2.



La jauge de vie de l'ennemi.

On en perd

Une légende qui a plus de 20 ans!



L'ennemi vous encercle!





Le premier Gun pour PlayStation® avec la gueule d'un vrai Gun



Pour PS & PS2

Réplique officielle 1/1 du légendaire pistolet israélien Desert Eagle en calibre .50

Modèle lourd (585 grs) Système de recul de culasse Tir en rafales ou coup par coup Pédale de rechargement intégrée

CYBERGUN**



Les marques et logos utilisés sont déposés et restent propriété de leurs entreprises respecti

50 AI



www.cybergun.com L'image des marques www.3psa.com



DEVIL MAY CRY

Du transgénique, vous allez en manger les enfants | Au programme, Bio Hazard 4, Onimusha 2, Code Veronica Complete, Dino Crisis 3, 15 tout sur PS2 cette année | Bref, = vous êtes fan d'OGM...

Devil May Cry

PLAYSTATION 2

Capcom/Été



Les ennemis sont pris dans votre Combo!



Difficile de faire la part entre 2D et 3D.



evil May Cry est très certainement, pour moment, le clone de Bio Hazard I plus ambitieux chez Capcom, avec une atmosphère à la fois

imprégnée de Dracula (Konami) de Vagrant Story (Square). Bref, tout invite à jouer. Ensuite, jeu est entièrement en 3D, il se révèle bien plus dynamique et prenant, surtout comparé à Onimusha qui reste techniquement un jeu PS1 (certes très beau) Votre héros, Dante, est un guerrier-magicien légendaire qui possède en lui du sang de démon. En effet, en remplissant une jauge d'énergie avec des cristaux de couleurs récoltés pourra lancer ses pouvoirs magiques sur les ennemis. Ensuite, il est armé jusqu'aux dents e peut même, dans certains cas, utiliser deux armes en même temps, comme Lara. Une grosse épée, qu'il porte dans le dos, pourra, le cas échéant, transformer héros en robot Moulinex. Les Combos sont de mise il est alors possible de littéralement soulever un ennemi dans les airs avec son épée, tout en le hachant menu-menu.

Anti-aliasing absent

Techniquement, la réalisation surclasse Onimusha ou le décevant Code Veronica Complete, Malheureusement l'anti-aliasing est toujours absent les textures ne sont pas encore au top, avec un effet indésirable de lissage du style N64. Chaque fin de niveau voit arriver un boss. Les cinématiques sont bien sur nombreuses of pour la plupart en 3D temps réel. Les scènes extérieures succèdent aux intérieures. / chaque fois, on a droit à un mélange de caméras fixes et mobiles, un peu à la manière de Code Veronica... ce sujet, la fameuse version Complete prévue sur PS2 DC frise un peu l'arnaque. C'est une sorte de Director's Cut avec quelques scènes en plus des cheveux sur la front des persos... Inutile de dire que la PS2 est capable de bien mieux, surtout à la vue de ce Devil May Cry. De peur de ne pas arriver à bien vendre Code Veronica Complete, Capcom a d'ailleurs ajouté une démo de Devil May Cry dans la boîte



JAPON PREVIEWS

CODE VERONICA COMPLETE

Cette version PS2, identique à celle sur DC, n'apporte rien de révolutionnaire par rapport au premier Code Veronica de la DC... à part la démo de Devil May Cry, bien entendu!



Pas de différence avec la DC...



Des cheveux supplémentaires sur le front...













POINIE'S POIN

Alors que Parappa B est en cours de développement, SCEI nous livre un jeu d'action grand public... C'est vrai que la PS2 manque de softs, mais il v a diverses façons de remplir une ludothèque...

PLAYSTATION

SCEI/1er mars



ちのおうちがなくなっちゃうの日

Une 3D... très sobre.

oinie's Poin met en scène un jeune héros, Poinie, qui s est perdu. Le but du jeu est de retrouver sa maison sa môman Du coup, il va devoir traverser la ville de Jelly Town (miaaaam!), bien sûr infestée de mechants autres room managers. Heureusement, il n'est pas seul, une chose appelee Poin, guide dans son aventure et des amis L'ambiance se veut cartoon, avec des niveaux hauts en couleur mais pas forcement hyper modélisés. Il y a bien sur uniboss terminiant. Ila fin de chaque stage et le scenario » menera hors de la ville gélifiée Jauge de puissance platesformes, leviers... seront de

partie. Le joueur se déplace librement suivant une formule inaugurée par Mario 64. Une fois de plus, un designer local bien connu prêté son talent pour nous dessiner un monde enchanté. Ce qui n'empêche pas les textures d'être plates ni les escaliers de taillader les contours. Le tout sera vendu 800 yens (400 F)... Par comparaison Mario 64 coute moins cher all est bien mieux. a tous les niveaux. Mais où est donc passe le punch d'antan de SCEI?











PHASE PARADOX

Vous en avez marre des jeux de musique à rallonge? Vous savez, ceux qui sont faciles : faire et = sont vendus les yeux de la tête, sans compter leurs extensions hors de prix! Eh bien, il va se passer la même chose avec les clones de Biohazard...

PLAYSTATION 2

SCEI/22 mars



Un décor qui sent le précalculé...



Un air d'Enemy Zero...



La texture de fond est une horreur!



es Bio Hazard-like débarquent en force cette année. Gare à l'indigestion, car la qualité sera rarement au rendez-vous. Après le très moyen Extermination. moyen Phase Paradox Un vaisseau de secours nommé Galant est pris dans l'explosion d'un astre, qui tue le cinquième de son équipage. A partir de le scenario se deroule classiquement avec ses phases d'action, ses mystères à résoudre blabla interminables. L'action est limitée l'espace intérieur du vaisseau endommagé. Amour traîtrise iront de pair. Le jeu est entièrement parlé en anglais. histoire de se donner une image nollywoodienne: La Motion

Capture a été contribution histoire diaccroître design classique passe=partout | taudra switcher entre les trois protagonistes principaux du jeu au cours :

Graphiquement, Phase Paradox ne crée pas la surprise. Les décors sont d'habiles mélanges 2D et 3D (parfois des films imped). Les ombres ne semblent pas du tout gérées, ce qui nuit au réalisme 🛝



Une 3D peu convaincante...

l'ensemble. Les textures ne sont pas toujours top non plus. Bref, l'attente Metal Gear Solid " se fait décidement chaque jour plus cruelle

ROOM MANAGERS

Les trois héros manquent singulièrement de charisme.







3615 **astuces**© 083668 3264

BLOQUÉ SUR UN JEU VIDÉO?

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'astuces® VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE 1500 JEUX VIDÉO CONSOLES OU PC.

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces est à votre service 7j/7, 24h/24: par minitel (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).



Nouveau: Astuces à son envoyé spécial permanent au Japon! Retrouvez ses chroniques sur le 3615 astuces ou le 0836683264.





Un mois très chargé, avec en vedette Metal Gear Solid z auquel on a enfin pu jouer. Non, ce n'est pas un mythe, mais bell t bien une réalité qui sera disponible à la fin de l'année. En attendant, on peut baver devant les photos. Il est rassurant de voir enfin débarquer des jeux intéressants sur PS2, surtout à l'heure où Sega annonce la conversion de ses hits sur la console de Sony. GNSC LESZÍL

PORTABLES

■ COMPTE À REBOURS, Les différents circuits de distribution iaponais auraient commandé à Nintendo pas moins de 2,7 millions de Gameboy Advance. Nintendo a déjà prévu de mettre en vente un million d'unités pour la sortie au Japon, puis un autre million la semaine suivante. Deux autres millions de GBA seront encore introduites sur le marché en avril 2001. Cette forte demande n'est pas un cas isolé. Partout dans le monde, les premières estimations font état de ventes importantes de GBA en 2001 sur toute la planète. Im premier chiffre avancé est de 25 millions de machines!

MINI CONTROLLER.

Apparemment, la PSone fait des émules. FL Games a eu la bonne idée d'importer des toutes petites manettes, à l'image de la console. Fabriquée par Hais, cette manette est aussi compatible vibrations, auto-fire et ralenti. Par contre, elle n'est pas analogique. Environ 100 francs.



■ Palm. Sega, non content de développer des jeux sur PS2, a aussi décidé d'investir les Palmpilot, Connectés à un ordinateur, ces PDA ont aujourd'hui des possibilités bien plus vastes que les simples agendas et carnets d'adresses. Sega prévoit de convertir ses hits sur les modèles Palm V et Palm VII (autrement dit, les tops de la gamme). Deux jeux sortiront cette année.

METAL GEAR SOLID 2 : SONS OF LIBERTY

Trop trop solide!

Après toutes les vidéos devant lesquelles nous avons bavé, voici enfin la première version jouable de Metal Gear Solid 2 sur PS2. C'est donc le moment de vérité, et nous allons enfin découvrir si tout ce que Kojima san disait était vrai.

vant d'être dégoûté à vie, et de nous jalouser honteusement, sachez que Konami France délivrera une démo jouable au grand public, par l'intermédiaire de Zone of the Enders, qui sortira à la mi-mars 2001. En effet, dans ZOE (sur PS2), un jeu



de méchas également signé Hideo Kojima (voir dans ce numéro, p. 49), vous aurez droit à un CD supplémentaire, contenant la démo du très convoité Metal Gear Solid 2, cette même démo que nous avons pu découvrir en avant-première, et que nous vous présentons ici.

C'était bien vrai!

Première grande satisfaction, après v avoir joué, nous pouvons affirmer que tout ce que Hideo Kojima avait laissé filtré à propos de son jeu était bien vrai! Les vidéos présentées concernaient bien des séquences de jeu en temps réel, et non une





escroquerie à la Bouncer. Tout v est : possibilité d'endormir les gardes avec des fléchettes anesthésiantes, de cacher les corps dans les placards, de se suspendre pardessus bord en attendant que le danger passe, la vue subjective pour

AU PLACARD!

Quand vous avez endormi un garde, prenez 4 temps de planquer son corps. Cela vous in te une alerte quand un autre garde arrive sur les lieux.





JOLIES FILLES!

Il y a quelques aspects gentiment "sexy" dans le jeu. Du coup, MGS2 sera déconseillé aux moins de 16 ans. Nimporte quoi





VUE SUBJECTIVE

A tout moment, on peut passer en vue subjective pour tirer de façon plus précise, en appuyant sur R1.







mieux viser, les nombreuses interactions avec le décor, etc. La claque est magistrale. Le soin apporté au graphisme, au moindre détail et à la bande-son est exceptionnel. Nous n'en revenons touiours pas! Et encore, cette version ne contient qu'une esquisse du premier niveau... qui sera encore peaufiné par la suite.

Septième art

La passion pour le cinéma d'Hideo Kojima se fait à nouveau ressentir. Dans ce Metal Gear Solid 2, on décèle par-ci par-là nombre de clins d'œil aux grands films d'action à la James Bond. Les angles de caméra choisis pendant les séquences de jeu, et surtout lors des scènes cinématiques, feraient pâlir d'envie les cadreurs les plus impétueux du septième art. Le duel contre le boss de fin, Olga (une jolie Russe élevée à III dynamite), en est la parfaite illustration. On passe naturellement de la vue subjective pour viser, à la vue de dessus pour repérer la situation de l'adversaire. Le tout est

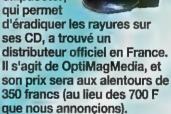
orchestré par un musicien de renommée, Harry Gregson-Williams, déjà connu pour ses participations aux films "Ennemi d'2tat", "The Rock", "Armageddon" ou "Chicken Run". Mais trève de blabla, filez vite dans les encadrés pour découvrir les richesses de Metal Gear Solid 2.





POT-POURRI

- **SEGACCLAIM.** Certains jeux Sega qui sortiront bientôt sur PS2 (Crazy Taxi 2, 18 Wheelers et Zombie Revenge), ont déià trouvé un éditeur en France. C'est Acclaim (déjà détenteur des droits sur Ferrari F355 Challenge) qui ∎ tiré le gros lot.
- SHEEP. En preview dans C+ 109. Sheep Dog'n Wolf n'avait pas encore trouvé son petit nom français. En bien, c'est désormais chose faite. En France, ce jeu de chasse aux moutons sur PS s'appellera "Une faim de loup".
- SKIPDOCTOR. Testé dans Freeshop du n°107, le Skipdoctor. qui permet



■ DANCE. Un tapis de danse est désormais disponible sur Dreamcast, Si vous avez eu la chance d'avoir mis la main sur les remix Dreamcast de Dance Dance Revolution, c'est le moment de faire péter le tapis! **Environ 350 francs** par FL games.



■ Comme à la Télé. On trouve de tout sur internet! www.asSeenonScreen.com vend carrément des répliques d'objets vus dans des films ou des séries télé. Entre les lunettes de Morpheus dans "Matrix" et les pyjamas de "Star Trek", le choix est vaste sur ce site web.

SE PLAQUER CONTRE UN MUR

Quand Snake se plaque contre un mur, à l'affût d'un garde, la vue change. Pour mieux voir ce qui se passe dans le couloir, Snake peut y jeter un œil. Dans ce cas, la caméra se décale légèrement et augmente la visibilité,





JAPONIAIS.

■ Gaga, Hit Maker met la demière touche à son ieu culte. Segagaga sur Dreamcast, Une carte-mémoire spéciale aux

couleurs de la Megadrive sera en vente en ligne au Japon, mais en nombre très limité. Avis aux fans!

■ CLAVIER. Konami s'apprête à relancer Beatmania, en suivant un concept similaire à The Typing of the Dead sur DC, mais sur PS2. Les commandes de cette simulation de DJ ont été transposées pour les touches d'un clavier. Le but consiste à



taper chaque lettre, en rythme, et dans le bon ordre! C'est un peu facile comme recyclage, mais le prix est moins cool: 6 800 yens (environ 500 francs) au Japon, clavier inclus...

PALUCHES AMÉRICAINES.

Microsoft Japon ■ retenu les critiques des Japonais à l'encontre de la taille du pad de la Xbox. Le pad japonais est beaucoup moins mastard aue celui réservé aux Occidentaux. et donc mieux adapté aux petites mimines des Asiatiques. Par ailleurs, Microsoft a montré la version iaponaise des kits de développement. Sur la photo, ces kits ressemblent... à des



PC purs et durs.

FEAR EFFECT 2 : RETRO HELIX

Hana, mais sans le roi

La suite de Fear Effect promet d'être une belle tuerie, tant pour les scènes d'action que pour la réalisation. Sans être une révolution, Fear Effect 2 sera, sans aucun doute, à la hauteur de vos attentes.

ous vous en avions déjà fait l'éloge dans le numéro 108, et ce moisci, notre enthousiasme est loin d'être retombé. Avec une première version iouable entre nos pognes. nous avons encore été piégés par le charme d'Hana. Dans ce nouvel épisode qui précède en chronologie le premier volet, nous retrouvons nos trois protagonistes: Hana, bien sûr, toujours hantée par sa carrière de fille de joie ; Deke, encore svelte



et musclé, mais montrant déjà des signes d'agressivité et de sadisme; et Glas, ex-officier de l'armée américaine, pas très ouvert au monde extérieur, et traqué par la gouvernement.

Nouvelle recrue

Bref, ce sont encore une fois, des personnages torturés qui tiennent la vedette, avec leur passé peu reluisant et leur statut de serial looser. A ces trois lascars s'aioute une nouvelle recrue, qui côté







A part ces petites nouveautés, le principe du jeu n'a pas évolué d'un pixel. D'ailleurs, In moteur est resté quasiment identique, avec le même style de personnages. Mais, il faut avouer que les filles portent des tenues bien plus aguicheuses. Le système de sélection des objets, et le diagramme de peur, si particuliers à Fear Effect, sont bien entendu conservés, ainsi que les enchaînements naturels entre les scènes d'action et les cinématiques. Par contre, les énigmes sont bien plus nombreuses. Vos méninges devront être activées si vous voulez le finir, surtout que la jeu tient sur quatre CD (tout comme le premier, d'ailleurs). L'histoire risque d'être longue, et vous mènera loin, dans un voyage au cœur des manipulations génétiques teintées d'ésotérisme. Enfin, une chose est sûre : au moins, cette fois-ci, on sait que Hana, Deke et Glas ne mourront pas à la fin...





ZONE OF THE ENDERS

un ped if jeu frime de Konami. C'est aussi l'un des projets que supervise fildeo Kojima, le super producteur de Metal Gear Solid. Par contre, en comparaison, il s'est bien moins investi dans Zone of the Enders, mais on y reconnaît tout de même sa patie.

Même si ce genre de jeune correspondipas du lout au goêt du public français. Il faut lui reconnaître une certaine qualité technique. Ces combats de méchas qui volent et qui se blastent à coups de boules de feu ont de quol impressionner us jeu est vraiment classieux, avec des couleurs bien choisies.



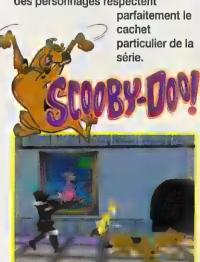
une finition bier lecties. Holss ou jeu risque de faire un sacré bide en France, un peu comme Omega Boost sur Playstation sorti il y a quelque temps déjà



SCOOBI-DOO!

Secouez-les bien!

es détectives froussards Scoobi-Doo et Sammy tiennent la vedette dans les trois nouveaux épisodes inédits de cette adaptation du vieux dessin animé d'Hanna et Barbera. Ils devront résoudre les éniames et démasquer les imposteurs. Et, comme dans le dessin animé, il n'y que ces froussards de Scoobi-Doo et de Sammy pour se bouger un peu. Leurs copains (un peu corses sur les bords) se contentent de superviser les opérations. Réalisés en 3D, les décors et la modélisation des personnages respectent











JAPONIAIS.2

■ TOP 10 Les ventes en janvier au Japon

- 1 Bouncer (PS2): 220 000
- 2 Gundam (PS2): 210 000
- 3 Soccer Tsuku (DC): 110 000
- 4 Phantasy Star Online (DC): 100 000
- 5 Space Venus (PS2): 63 000
- 6 Bomberman Land (PS): 49 000
- 7 Seven (PS2): 40 000
- 8 Donkey Kong 2001 (GBC): 34 000
- 9 Tabtei Shinshi Dash ! (DC) : 32 000
- 10 Powerful Proyakyu 2000 (PS) : 29 000

Robot. Au Japon, Takara a dévoilé un premier robot. Son prix est de 75 000 yens (environ 4 500 F), et il sera entièrement radiocommandé. Il se déplace lentement et saisit des objets avec ses deux mains. De plus, il pourra être piloté à partir

d'un téléphone portable.



BOULETTES

- Pas tres fute fute. Qui l'eût cru? Microsoft n'avait même pas vérifié si le nom Xbox était déposé ou non. Et effectivement, boulette il y a eu, quand une société basée en Floride, Xbox Technologies, s'est manifestée. Cette bavure pourrait peut-être retarder la sortie de la console, en raison des procès qu'elle entraînera, ou, plus sage, des accords à l'amiable movennant quelques arrangements financiers. Des têtes vont tomber chez Billou...
- EXTREME. Microids se lance dans les jeux de glisse, avec X'treme Roller sur Playstation. Le jeu est prévu pour avril. Vous incarnerez des clones de Switch roulant à fond la caisse dans des villes futuristes. Réalisé par l'équipe canadienne basée à Montréal, X'treme Roller contiendra 30 niveaux, que les deux héros, Blakki et Mae Wing, devront maîtriser pour décrocher le titre de champion du monde détenu par Big Buzz (et pourquoi pas nous, les champions du monde de tout l'univers et qui avons foutu la raciée aux Suédois ?).



■ REGLEMENT DE COMPTE. Voici

les propos du PDG de

Nintendo, le vénérable Yamauchi San, lors d'une interview sur la chaîne financière Bloomberg, à propos de l'infidélité de Square: Question: "M. Sakaguchi de Souaresoft a exprimé son désir de développer sur Gameboy Advance, Est-ce que Square développe effectivement sur GBA ?" Réponse: "Non, Squaresoft ne développe pas sur Gameboy Advance, et ne développera pas sur Gameboy Advance! Tout le monde a le droit de rêver..."

COMMANDO 2

l'eau ou



uniquement sur PC il y a quelques années vous propulse à la tête d'un commando d'élite au service de sa gracieuse majesté. Le principe est simple : on dirige différents personnages dans des décors en 3D isométrique de toute beauté. Chaque membre du commando est doté de ses propres caractéristiques : artificier, voleur ou homme-grenouille, pour ne citer que quelques exemples. Commando 2 offre une panoplie de mouvements et d'actions inédits, comme escal la facade de certai bâtiments, se déplacer sous

bancs de poissons!), ou encore, glisser le long des câbles électriques. Comme dans Metal Gear Solid, le champ de vision des adversaires peut être affiché à l'écran afin de ne pas se faire repérer, et on peut même détecter le son et les vibrations des pas des soldats! Chaque déplacement s'accompagne d'une déformation au sol, à l'image de celle provoquée par un caillou à la surface de l'eau. Sun ennemi suspecte votre présence, il vous recherchera automatiquement. Enfin, sachez qu'il est possible de conduire différents véhicules, comme des jeeps, des tanks et

autres engins mécaniques. De plus, les clins d'œil aux plus grands films de guerre sont nombreux ("Tora Tora Tora", "Le Pont de la rivière Kwai", "Il faut sauver le soldat Ryan" et "Paris

brûle-t-il"). Au final, ce sont pas moins de douze niveaux qu'il va falloir parcourir et plusieurs dizaines d'objectifs accomplir. Les écrans publiés sont tirés de le version PC.













sont soit des caïds de banlieue parlant "verlan", soit des informaticiens en costard/cravate/lunettes. soit des gros barbus crados, soit des petites rebelles aux bonnets bien remplis. Cerise sur gâteau, Arielle Dombasie, Mme BHL dans la réalité pas virtuelle, interprète une poupée Barbie (fournie sans cerveau) aux répliques évidemment toutes faites. Sortie 21 mars





ansore une fola, Thruadmaader Innove pour lea Joueura a

- PLUS GRAND: TO the range of plants and the children of power poor IS one power or the plant important.

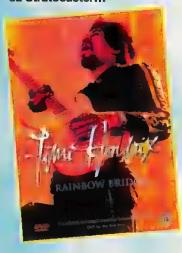
- PLUS PRATEQUE : Par barser de relite regular entre a pour elementer folicien i dem verte parte, alle presentation de la

rivee XL Sereenmete, jouez n'importe où, n'importe guand

Pour PS one™

DVD

JIMI HENDRIX RAINBOW BRIDGE. Top bab ce DVD! Un voyage dans le passé au cœur des années Peace & Love versus Guerre du Vietnam. Un film psychédélique qui part très rapidement en fumée (de pétard certainement): mauvaise compression d'image, contraste trop prononcé... Incompréhensible pour qui n'a pas croqué la moquette avant de s'installer devant la télé. Seul intérêt de ce DVD: 20 minutes extraites du concert donné à Hawaï en 1970 par le guitariste absolu et sa Stratocaster...



■ JAMES BOND. PFC Vidéo continue de sortir au comptegouttes l'intégralité des James Bond. Après "L'espion qui m'aimait", "L'Homme au pistolet d'or" et "Moonraker", le mois de février a vu arriver "Dangereusement vôtre", "Octopussy" et "Rien que pour vos yeux". Comme dit la chanson: James n'est pas mort, car il Bond encore. Arf!



RED FACTION

Quand le cœur fait Doom!

■ révolution en matière de Doom-like s'appelle Red Faction. Le bouche à oreille a déjà œuvré en sa faveur, l'annonçant comme un sacré challenger face à Quake III et Half-Life (sur PC, car Red Faction sort aussi sur PC). Enfin, sur PS2, le terrain sera plutôt dégagé. Alors, pourquoi tant d'enthousiasme autour de ce titre ? D'abord parce que techniquement, le moteur semble plutôt bien fait, tout comme l'ensemble du jeu. Les armes apportent une réelle innovation à un genre qui tournait un peu en rond, en incluant des détecteurs de chaleur en plus des traditionnelles infra-visions. Enfin, le niveau de détail apporté aux destructions nous a tous surpris: éclats de verre, particules dynamiques, effets de fumée, glissades sur les surfaces glacées, ou arrachage de mur sous le feu des roquettes. Cette bombe est réalisée par Volition, un studio récemment racheté par THQ.













INDIANA JONES

de vrai liindy, le véritable modèle de notre chère Lara, arrive enfin en jeu vidéo: Hélas, l'apparition sur Nintendo 64 de notre archéologue préféré s'apparente à une blague vérsuse de room manager: le jeu sera un clone de... Tomb Raider Avec une réalisation en dessous de son modèle. Un comble pour le modèle original | Enfin, comme le genre est très peu représenté sur Nintendo 64, cette bévue sera perdonnée. Surtout qu'Indy/aura son fouet et ses guns pour compagnons. Le système de sélection des objets s'approché légèrement de celui de Zelda, et il est bien mieux conculque celui de Tomb Raider





PREDATOR 1 ET 2

Ouverture de la chasse SCHWARZENEGGER

redator, premier du nom, faisait partie de la grande époque budybuildée de Schwarzy. Cette fois-ci, notre héros aux gros bras est traqué dans la forêt par un chasseur aux méthodes redoutables, un alien venu sur Terre pour se mesurer avec le plus dangereux gibier : l'homme. Il faut reconnaître que la tête de Schwarzy empaillée au-dessus de la cheminée.

ca ne manquerait pas d'allure... Dans le deuxième volet, Arnold laisse la vedette à Dany Glover (Murtaugh de "L'Arme fatale"), en proie à un nouveau prédator. Dans les deux cas, l'action est au rendez-vous. Même si les effets spéciaux et sonores ont un peu vieilli aujourd'hui, les "Predator" restent des valeurs sûres. Cela dit, les bonus ne sont pas à la hauteur de la renommée des films.





DOOM-LIKE

■ HALF-LIFE. Après avoir décérébré des légions d'ingénieurs réseau qui n'avaient pas besoin de ça, le gros Doom-like de Sierra est aussi prévu sur PS2. En voici les premières images.





BERNARD TAPIE.

L'inénarrable Nanard se recycle en acteur, et il se débrouille plutôt pas mai. Dans la pièce "Vol au-dessus d'un nid de coucou", il fait un séjour chez les "fous", pour échapper à la justice, tout comme Jack Nicholson dans le film éponyme. Avec ses menus animés, ce DVD est plutôt bien fichu, et on passe un bon moment en compagnie de cet escroc de haut vol.





VIEUX POTS

■ VALUE SERIES. Une bonne nouvelle pour tous les petits budgets. L'excellente simulation de rallye sur Playstation, Colin McRae Rally (premier du nom) de Codemasters passe en gamme pas chère. Il est désormais vendu 99 françs. dans la collection Value Series.

■ STAR WARS. Quand on yous disait que Star Wars n'est pas près d'être épuisé en matière de jeux! Le prochain épisode. après Battle for Naboo, se nommera Star Wars Super Bombad Racing. Ce sera un jeu de course délirant, à la Mario-kart, avec les persos du film en version ratatinée et son lot de douceurs à balancer aux adversaires. Yoga, Darth Maul, Obi-Wan, Anakin, Amidala et toute la clique seront donc présents pour cette "parodie" de Star Wars Racer. Au

total: huit persos sur neuf circuits. Sortie sur Playsation 2 aux alentours du mois de juin.

SHADOW OF MEMORIES

Wollen sie spielen?

onami aime bien les jeux glauques à l'ambiance malsaine. Après Silent Hill, c'est Shadow of Memories qui vous mettra la chair de poule. D'ailleurs, par un heureux hasard, un personnage emblématique se cache derrière ces deux titres, Gozo Kitao. Mais contrairement aux autres jeux d'action 3D. Shadow of Memories sera justement, très limité au niveau "action". Le jeu se concentre principalement sur l'énigme, sur l'ambiance, et rares seront les scènes de combat. Il faudra donc enquêter sérieusement, en questionnant les gens et en fouillant dans les moindres recoins. Les thèmes abordés seront aussi étranges que les voyages dans le temps, et le retour des âmes sur Terre après la mort. L'ensemble se passe dans un pays germanique, et les rares humains présents ne vous







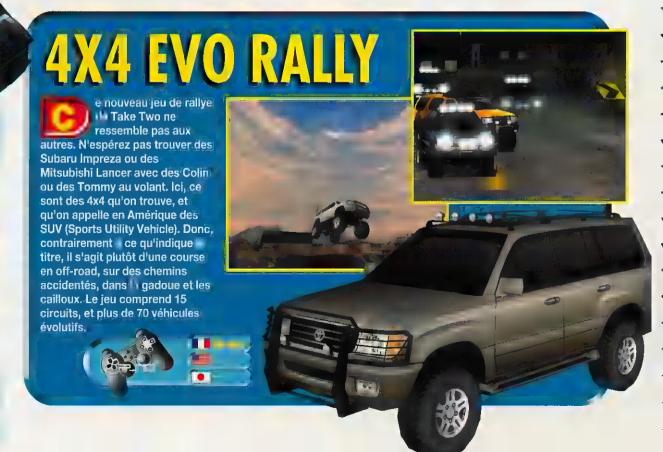








■ Rogue. Testé dans C+ 109 (85 %), Rainbow Six: Roque Spear sur Dreamcast sortira aussi en France aux environs du mois de mai.



STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

près de s'épuiser en matière de jeux vidéo. Battle for Naboo yous engage dans des batailles pour la planète Naboo, et vous met aux commandes de vaisseaux volants, plutôt "urbains". Ges engins glissent sur l'air, et sont équipés de mitrailleuses. Ce qui leur donne un champ diaction assez large, par rapport aux avions de chasse de Star Wars. Les missions se passent donc près de la terre ferme (pas toujours au ras du sol, heureusement), et vous

n'aurez donc pas l'occasion d'aller faire un salut aux étoiles LucasArts oblige, Battle for

pisode One n'est pas

Naboo exploitera aussi le son en Dolby Surround.









KENGO

Petit scarabée



ontrairement à ce que nous attendions, Kengo n'est pas un kill'em all à la Onimusha. Kengo est en fait une "simulation" de samouraī. Vous

"simulation" de samouraī. Vous incarnez un élève qui étudie l'art du katana. Pour progresser, vous devrez suivre avec assiduité les cours du maître, fortifier votre résistance en méditant sous des

chutes d'eau, et aiguiser vos réflexes et votre rapidité en tranchant des forêts de bambous. De longues séances de méditation (sans s'endormir) vous attendent. Kengo nous a surpris avec ce principe vraiment novateur. Reste à savoir si les petits Français seront réceptifs à ce genre de "délire" shintoïste.











ROOM MANAGER

■ Roger! Non, nous ne parlons pas notre chef de fab' maison, mais bien de Roger Lemerre, le sélectionneur officiel de l'équipe de France championne d'Europe. Sur les traces de Guy Roux, l'entraîneur de la meilleure équipe du monde (on ne s'en lasse pas...) prêtera aussi son nom à un jeu de gestion de



football sur Playstation, Roger Lemerre: la sélection des champions 2001. Anciennement baptisé LMA Manager 2001, ce titre de Codemasters sortira courant mars en France. Sur la photo, Roger (à gauche) serre la main à Sébastien Soulier (à droite), le boss de fin de Codemasters France.

■ Le Mans. Après une adaptation sur Dreamcast plutôt réussie, les 24 heures du Mans d'Infogrames sortira aussi sur PS2. On n'en sait guère plus pour l'instant, mais voici les premières images.





BUSINESS

■ INFOGRAMES LE GOURMET. Ca v est, la nouvelle a été rendue publique. Désormais, les jeux Squaresoft seront distribués en Europe, et donc en France, par le champion catégorie très lourde, Infogrames (eh oui, c'est encore notre cher Bruno Bonnell qui a raflé la mise)! Le premier jeu à bénéficier de ce régime : Final Fantasy IX sur PS.

SQUARESOFT

- Naughty Dom Les créateurs de Crash Bandicoot ont été rachetés par leur parrain officieux, Sony USA. Sans être complètement absorbées, les 30 personnes travailleront désormais exclusivement sur PS2, mais le studio conservera son nom d'origine, contrairement aux autres studios de Sony (souvenezvous de Psynogsis, aujourd'hui totalement absorbé). De plus, Naughty Dog sera toujours dirigé par ses fondateurs, c'est-à-dire, les Californiens en Ferrari: Jason Rubin et Andy Gavin.
- KONAMI ET LE FITNESS. Une nouvelle surprenante, Konami continue dans la fibre sportive. Il a carrément acheté près de 60 % des parts de la société Exas, une chaîne de centres de fitness au Japon. Konami s'en explique : il compte bien exploiter la marque dans de prochains jeux de sport.
- **GÉANTS.** Digital Mayhem, des développeurs talentueux, ont décidé d'adapter Giants sur PS2. Ce jeu, sorti sur PC à l'origine, a déjà récolté une certaine gloire. Le principe est original. Le scénario se passe sur une île, où trois peuples s'affrontent, dont un géant pas beau, répondant au doux nom de Kabuto. Au cours du jeu, vous appartiendrez à l'un des trois peuples, à tour de rôle, et devrez défendre les vôtres dans des batailles sangiantes. Sortie prévue en juin 2001.

MDK2: ARMAGEDDON

Le retour de la Bête

oujours au rayon adaptation, MDK2: Armageddon trouvera aussi sa place sur PS2. Par rapport à la version Dreamcast (C+ 100 -88 %), les changements seront infimes : les dix niveaux du jeu resteront globalement les mêmes. Nous retrouverons donc les trois protagonistes d'origine, Kurt, le chien Max et le docteur Fluke. Il y aura iuste quelques modifications dans le placement des monstres et des objets. Les effets engendrés par certains objets et armes ont gardé leur côté poilant. Il y a aussi quelques secrets et bonus supplémentaires à rechercher. Enfin, cette version PS2 exploitera les deux commandes analogiques, Du coup, les développeurs Bioware nous l'ont



promis, le jeu sera bien plus

assez gênant sur la version

facile à manœuvrer (un défaut

Dreamcast). Et si les plus kékés

trouvent qu'il est encore trop

difficile, ils pourront régler la

difficulté à leur niveau (aussi

bas que celui d'un room

manager).















RESTYLEI BOFIRD JOUEZ AVEC LA RÉALITÉ

Engare une fals, Thrustmaster Innove pour les joueurs :

- PEUS REALISTE De L'AUTONNIA LA MARIA PAR PAR LA CONTRA L
- * PLUS ERGONAMIQUE Seder in the many of the company of the property of the company of the compan
- * PEUS LIBRE ? Instrukçing America La bişanılı (da da paştı) müde Seria (A.).

L'accesantre idéal pour tous les jeux de akateboard

SURPRISES

- RETAROS. C'est par paquets que les retards sont annoncés. C12: Final Resistance sur PS ne sortira que vers mai-juin, Pokémon Gold et Silver sur Gameboy Color ne débarqueront que le 6 avril, et Mat Hofman Pro BMX sur DC, PS et GBC ne montrera sa frimousse que courant juin.
- PARAPPA 3. Ça y est, c'est officiel, Parappa sera de retour sur PS2. Masaya Matsuura, le créateur du jeu, l'a confirmé. Le troisième épisode débarquera dans le courant de l'été. Les deux premiers volets de cette saga avaient déjà imposé le genre musical dans le domaine des jeux vidéo (Parappa the Rapper testé dans Consoles+n° 68 90 % et Um Jammer Lammy testé dans Consoles+n° 95 85 %).
- C'est grave pocteur? Le jeu culte d'AHL s'apprête à faire son grand retour. Non, il ne s'agit pas de Duke en tutu, ni de Zelda en room manager, mais bien de Docteur Mario! Ce jeu de réflexion (enfin, plus de réflexe que de réflexion), qui avait fait les beaux jours de la Gameboy et de la NES, reviendra sur N64 courant septembre au Japon. Et pour justifier cette adaptation, on pourra carrément y jouer à quatre.
- RING. Le wargame Ring of Red de Konami (voir rubrique japon Gonsoles+ n° 104) sortira en France sur PS2 courant mai. Les batailles mettront aux prises de gros méchas bien japonais, mais les nations engagées sont l'ex-URSS, le Japon, et les "Alliés" (de la Seconde Guerre mondiale). Franchement, nous n'aurions jamais cru que Ring of Red arriverait un jour en France.
- 123 Lorus. Nous vous avions déjà parlé de Lotus Extreme Challenge sur Playstation 2 dans le Consoles+ n° 105. La date de sa sortie en France été fixée à juin 2001.

SALARYMAN CHAMP

Champion au travail

ls sont fous ces Japonais, et on ne peut pas dire qu'ils manquent d'imagination. Littéralement "Championnat d'employé de bureau", Salaryman Champ est la parfaite illustration de l'évolution actuelle du jeu vidéo, visant un public plus mature. Enfin, Salaryman Champ n'a rien de vraiment adulte dans son principe, puisqu'il adapte le système du Party Game avec des mini-jeux, à la Mario Party ou à la Bishi Bashi Championship, mais sur des thèmes chers aux employés de bureau nippons. Avec une bonne dose d'humour local, le jeu met en scène certains stéréotypes de la vie professionnelle des employés japonais, des "salarymen". Chacun des 27 mini-jeux est une bonne

occasion pour se défouler comme des tarés sur les trois uniques boutons (rouge, vert et bleu). On doit les presser souvent de manière frénétique mais toujours avec un certain rythme pour accomplir les objectifs. D'autres font appel plutôt aux réflexes purs et durs. Bref, du doiaté est requis. Ces mini-ieux ont souvent un but complètement débile, comme i concours de riz au curry, la beuverie du soir avec la patron. supporter les queulantes du boss ou se faire une place dans la métro, etc. Mais ne vous attendez pas à trouver de la super 3D en temps trop réel. avec 3 millions de polygones animés à la seconde. Techniquement, Salaryman Champ frôle le niveau des pâquerettes, mais quelle source de





NHL NATIONAL HOCKEY NIGHT

enéficiant de la licence d'ESPN aussi, ce nouveau jeu de hockey de Konami intégrera les véritables noms des équipes nord-américaines, tel Canadien de Montréal, par exemple. Comme nous pouvions nous y attendre, le jeu plonge complètement dans l'univers ultra-médiatisé des matchs, avec des angles de caméra commelors des retransmissions télé. Et comme l'action dans un match de hockey est très rapide, le palet laisse une traînée rouge sur son sillage, et se repère donc facilement:









POINT BLANK 3







7 BLADES

Sabrez-les tous

Blades est un peu le prolongement de Ronin Blade sur PS. Le jeu se passe exactement dans la même ambiance, celle du Japon médiéval, et le genre reste i "sabre'em all", avec des zombies ninjas et des gardes en kimono. Vous pourrez choisir entre deux personnages : Jigoku Gokurakumaru, le samouraï viril qui ne s'exprime qu'avec son énorme sabre, ou Oyuri the Gunner, une fifille à l'apparence frêle, mais qui tire plus vite que son ombre. Qui, Oyuri utilise une arme à feu, légèrement anachronique pour un jeu de samouraïs.



SALSA

■ SAMBA! Nous avons enfin essayé la nouvelle version 2000 de Samba de Amigo, sorti sur Dreamcast au Japon.



Mis à part de nouveaux modes, Sega a encore ajouté plus de titres latinos à la bande sonore, en donnant légitimement la part belle aux Gipsy Kings. De plus, la Sonic Team s'est permis quelques détournements, tels Rocky (si si, la musique du film de pitbull avec Stallone), la marche nuptiale (oui oui, celle sur laquelle on se marie...), et même carrément du Poinareff (avec "Tout tout pour ma chérie"). Voici la liste des titres, et ceux qui voudront absolument se procurer le CD des musiques du jeu devront le commander au Japon, pour environ 3000 yens (soit à peu près 180 francs).

- 1- Hey! We're the Sonic Team!
- 2- Bienvenido a Samba de Amigo!
- 3- Vamos a camaval
- 4- Mambo de Verano
- 5- Livin' la vida loca
- 6- Tequila
- 7- Macarena
- 8- The Cup of life
- 9- La Bamba
- 10- Al compas del mambo
- 11- Mas que nada
- 12- Soul bossa nova
- 13- El ritmo tropical
- 14- Games people play
- 15- Hot hot hot
- 16- Sway
- 17- Djobi djoba
- 18- Salome
- 19- S.O.S.
- 20- Tout tout pour ma chérie
- 21- Gonna fly now
- 22- Wedding march
- 23- Mambo de Verano (instrumental)
- 24- Vamos a carnaval (instrumental)

COLLABOS

■ La REVANCHE DU RETOUR. On parle encore d'Infogrames. Décidément, cet éditeur français très actif ne supporte pas de rester dans l'ombre. Les dernières annonces d'achat de licence: Snoopy et La Femme Nikita. Snoopy est le célèbre chien du dessin animé "Peanuts", le pote de Charlie Brown. La femme Nikita sera tirée de la série américaine inspirée par le film de Luc Besson. Pas des petites pointures!

■ Du sang. Au Japon, Namco et Capcom joignent leurs forces pour sortir un gun shooting en arcade, basé sur Bio Hazard (Resident Evil). Il s'appellera Bio Hazard Fire Zone, et l'on pourra jouer à deux en coopération.

Espérons qu'il n'atteindra pas la médiocrité de Resident Evil Survivor...



■ DES MODEMS. La guerre des modems USB est ouverte sur PS2, alors que SCEI n'a pas encore dévoilé sa stratégie à propos de l'Internet. Dès mars prochain, pas loin de trois modèles de fabricants tiers seront disponibles au Japon pour des prix variant de 9 800 à 15 800 yens (de 600 à 970 francs environ). Ils ont tous une vitesse de transfert de 56 kbs, et certains seront mêmes

proposés
dans un
pack
comprenant
un jeu. Mais
nous ne
savons
toujours pas
lequel jouira
de ce
privilège.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, PRO EVOLUTION 2

Champions du mooonde...

Voici enfin la nouvelle mouture de ISS Pro Evolution sur Playstation. Cette version, développée par l'équipe de Konami basée à Tokyo, promet de belles heures de football spectacle.

e nouvel ISS Pro Evolution propose de retrouver les plus grandes équipes nationales et quelques clubs parmi les plus prestigieux. Vous allez donc participer à de nombreuses variantes de coupes. Un mode League Master correspond à la Champion League et confronte les meilleurs clubs européens. Vous pourrez faire évoluer votre équipe dans deux divisions et recruter de nouveaux joueurs en gagnant des matchs. La licence officielle permet d'utiliser les véritables patronymes des plus grands manieurs de ballon rond. Vous retrouverez également les plus beaux stades du monde et de nouveaux détails dans l'environnement des matchs.

Technique

Le moteur du jeu a été encore amélioré par rapport à la précédente version. Les graphismes sont plus fins et les couleurs plus intenses qu'auparavant. Les joueurs ont gagné en réalisme et c'est un plaisir de les voir évoluer sur le terrain. L'animation n'est pas en reste, et. même s'il subsiste encore de très légers ralentissements dans le scrolling horizontal, les mouvements des joueurs ont gagné en fluidité. Les animations des gestes techniques ont été optimisées pour un résultat de très haut niveau. Le confort visuel est encore plus important et risque de séduire nombre de joueurs.

Le fond du jeu

La jouabilité ∎ également été retravaillée. La profondeur de jeu, très importante et caractéristique des

ISS, est toujours présente et quelques améliorations ont été ajoutées. Les centres sont moins uniformes et les frappes de balles peuvent être mieux ajustées. Les effets dans le ballon sont plus sensibles, permettant d'orienter les actions avec davantage de précision. L'intelligence artificielle est bien meilleure qu'avant et les joueurs se placent de façon particulièrement réaliste sur le terrain. Les caractéristiques individuelles des footballeurs influencent beaucoup plus sensiblement le déroulement du match. Ce nouvel ISS Pro Evolution se présente vraiment bien, et l'ensemble des points forts de la série a été encore optimisé et mis en avant pour le plus grand plaisir des fans de foot.









folie des nouvelles consoles!

Sur Dreamcast



Manette Vibreur 2 en 1



Bientôt! Tél!











VGA Box Permet de connecter la Dreamcast sur moniteur



Gun flesh fire avec vib intégré antt V

PLAYSTATION





PS2 Extreme Pag. Maner complètement l'analogie.





originale et de qualité.

Facilités de paiement ***

Une équipe de commerciaux à VOTRE écoute

Packaging " Multilingue professionnel

Produits garantis 1 an

Centres d'envoi implantés en Bella

Envois internationaux quotidiens dans les DOM-TOM, sur le continent Africain, en Suisse, en Italie et en Espagne

Bientôt : un site internet dédié

Sur PSOne

Moniteur TFT PSOne Une révolution!



Transformez votre PSOne en vraie console transportable avec cei icran TFT de houte qualité. Idéal avec le câble de connection sur "all u m e - c i g a r e " bientôt disponible aussil

Will Exemine here 1-82





mert Joypad Connecteur de nemette PSX LE PC

Vous recherchez nos produits au détail? Ils sont disponibles ch







LE CHOIX

- Yu-Gı-Oн! 13. Malgré sa défaite contre Kaiba, Yûgi entre dans le château de Pegasus, Il assiste donc à la partie de magic-cards entre Kaiba et Pegasus. Mais avant de le défier à son tour, il doit d'abord se concentrer sur quart of la demi-finale.
- DETECTIVE CONAN 25. Alors qu'ils assistent à un feu d'artifice, Ran, Sonoko III. Conan sont témoins d'un meurtre commis avec un fusil de chasse. Cependant, personne n'a entendu la coup de feu. De plus, il semblerait que Ran ait découvert la "double" identité de Conan.
- Shaman King 6. Après sa défaite contre le nécromancien Faust 8, et ayant eu un



aperçu de la force de Tao Ren, Yoh repart s'entraîner auprès de son grand-père. Il passe alors une épreuve spéciale pour développer son over-soul et se mettre au niveau de ses futurs adversaires.

■ AH! My Goddess 14. Keichi a l'opportunité de travailler dans une entreprise fabriquant des motos sur mesure, mais un choix de priorités s'impose. Enfin, Maleurr exauce un vœu de Sayoko: quiconque entre dans le campus devient sujet dévoué corps et âme à la souveraine Sayoko.



CYBER ANGEL

Des puces dans le cerveau

et énorme III° tome de "Gunnm" fait de nouveau avancer la série à pas de géant. On arrive déjà à la moitié, malgré l'ajout d'une autre histoire courte inédite. Gally en a donc fini avec les courses de motorball, suite à son affrontement avec la champion Jashugan. Son veil ennemi Zapan, ou ce qu'il en reste, refait alors une brève apparition. Dans l'aventure inédite, Gally est provoqué en duel par un célèbre criminel de la Décharge : le Doigt Sonique. Celui-ci



projette des billes d'acier à la vitesse d'une balle de fusil d'assaut! Gunnm reste incontestablement l'une des meilleures BD de SF cyberpunk, mélangeant parfaitement action, philosophie et imagination. Tous les personnages sont un assemblage d'organes et de pièces mécaniques. Alors, qui, de la machine animée par



un cerveau humain ou du corps biologique truffé de puces électroniques, est le plus vivant?



volume de "Hunter X Hunter" porte sur les tournois d'arts martiaux. Comme dans "Dragon Ball" et "Yu Yu Hakusho", les héros s'engagent dans des duels publics sans merci. Le but consiste naturellement à faire progresser leur niveau pour de futures histoires encore pius spectaculaires. A l'inverse, le graphisme stagne et reste bâcie. sans aucune trame. Dans ce volume, Gon et Kirua atteignent rapidement le 200° étage de la tour des combats. Mais Hisoka les y attend pour les mettre en

garde à sa façon sur les dangers encourus. En effet H est absolument nécessaire de développe une puissante aura combative et défensive avant de se mesurer aux adversaires de ces étages. Par chance, Gon et Kirus tombent sur le professeur idéal





SUIT GIRL BUNNY

Du pur délire



Rajoutez, selon les camps, des armes et des armures high-tech, ainsi que des créatures tout droit sorties d'une parodie de Resident Evil, et au final il n'y a jamais un seul moment de sérieux... les héroïnes se laissant même aller à de nombreuses scènes chaudes. Cependant, l'auteur maîtrise suffisamment l'exercice pour ne pas taper dans le mauvais goût. Fujimi Comics - VO





3X3 EYES

de "3X3 Eyes" viennent de sortir quasiment d'affilé. On pourrait dono croire que cela va faire avancer l'histoire à grands pas Hélas, la quête principale de Yakumo et Pal reste encore en suspens. Ceux-di accomplissent chacun de leur côté des quêtes secondaires, en prévision de l'affrontement contre Bénarès En tout cas, les ennuis les poursuivent. Yakumo se retrouve face à l'avatar du dieu Vishnou et Pal foire son entraînement pour finir prisonnière. Le manga en lui-même conserve toujours son originalité grâce à un savant

mélange d'enquêtes, de réflexions et de combats. Les fans d'aventures fantastiques occultes apprécieront particulièrement. l'univers ésotérique rappelant du "Call of Cthulhu" sauce japanime.





CHARITRE (UV)

DRAGON HEAD

Voyage au bout de l'enfer

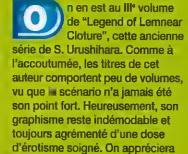
es volumes VIII et IX de Dragon Head sortent eux aussi en même temps. D'ailleurs, le X° et dernier volume ne va pas tarder à les suivre. Cette gigantesque fresque dépassant 2000 pages propose une fin apocalyptique du Japon modeme. Le graphisme original, mais peu engageant, retranscrit très bien l'ambiance noire de ce manga. Son scénario plutôt réaliste dégage une tension palpable et continue. Plongés en pleine catastrophe, Téru et Ako tentent

toujours de survivre dans un Japon dévasté. Mais ils se trouvent séparés, suite à une tornade déclenchant un torrent de boue. Leur centre commercial refuge part alors en morceaux, tout comme leur hélicoptère. Finalement, Téru parvient en solitaire à atteindre Tokyo et y découvre une nouvelle secte d'aliénés.





LEGEND OF LEMNEAR



le dessin clair et bien encré, ainsi

que les pages couleurs habituelles.

Il est seulement dommage que le format et la qualité du papier soient inférieurs à ceux de l'édition japonaise. Pour cette fin, Lemnear Mesch défient le dieu de la magie Barolle et ses généraux, ressuscités pour l'occasion. Chacun se voit contraint de donner sa pleine puissance dans un sanglant affrontement. Une fois de plus, le sort du monde en dépend. On connaît la chanson!



... DU MOIS

■ B¹TX 12. La série noire de Masami Kurumada ne se termine toujours pas. Moralité, un graphisme correct ne parvient pas à sauver un scénario catastrophique. Cette copie des Chevaliers du Zodiaque version SF ésotérique était une idée à laisser aux oubliettes.

■ CARD CAPTOR SAKURA 7.
Devinez ce que fabrique la
petite Sakura... Elle rassemble
encore ses cartes magiques?
Eh bien non, c'est déjà fait.
Elle sort avec un room

manager?
Non pius...
Un nouveau
volet de
cette série
gnangnan de
Clamp
s'ouvre à
présent.
Sakura
dispose du
jeu comme
d'un livre de
sorts.



LA NOTATION D'ARIOCH !

Pour savoir ce qu'Arioch pense des titres qu'il présente, voici le mode d'emploi. Les qualités graphique, scénaristique et l'originalité du volume sont prises en compte, et ce pour la série tout entière.







En ce beau mois de janvier, nous nous sommes rendus en Angleterre pour assister à la présentation de softs qui pourraient s'avérer particulièrement décisifs pour le succès de la PS2. En léger différé de Londres, voici le compte-rendu d'un voyage de presse qui a fait naître bien des espoirs.

gran Turismo 3 : A-spec Une bonne claque aux petits mauvais jeux/

a voilà 🛮 grosse sensation de ce voyage. Nous avons pu, pendant quelques délicieux instants, jouer au très attendu Gran Turismo 3. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les premières impressions sont plus que renversantes.

Une fois devant les écrans mis à notre disposition, le choc fut immédiat. Les couleurs chatovantes ajoutées à la finesse de modélisation des véhicules nous ont obligés à nous installer confortablement dans les sièges pour ne pas risquer de tomber à la renverse! Une fois le bolide sélectionné, la course commence et les sensations tirent des larmes de bonheur des veux des testeurs présents sur le site. Le jeu est fluide et les impressions de vitesse font vite tourner in tête. Une chose est plus que certaine,

Voici le volant à retour de force spécialement concu pour le jeu. Sensations garanties. ce Gran Turismo 3 pousse la PS2 dans des retranchements encore jamais vus jusqu'à présent.

Un physique de rêve L'ensemble du jeu possède déjà une gueule folle à quelque mois de sa sortie officielle en Europe. De plus, il semble évident que la profondeur qui a fait in réputation de Gran Turismo n'a pas été oubliée. Cette version PS2 possède une esthétique et un intérêt hors du commun! Ce nouveau volet de Gran

Turismo tire parfaitement parti

des capacités extraordinaires de la PS2 à traduire les données physiques liées au comportement des voitures. Ainsi, les bolides réagissent de manière particulière en fonction du revêtement de la route. Les sensations de pilotage sont poussées à leur paroxysme. Les spécialistes du genre seront ravis d'apprendre que ce volet de Gran Turismo pousse le réalisme bien au-delà des précédentes versions. Nous avons pu tester le jeu avec le

La précision de la modélisation est telle que les voitures semblent réelles.



C'est sous cet emballage que vous trouverez Gran Turismo 3 : A-spec dans votre boutique préférée.

volant à retour de force et le moins que l'on puisse dire, c'est que l'essai est plus que convaincant. Malgré la relative légèreté de l'ensemble, la précision reste de rigueur. Trois bundle avec trois volants différents sont prévus afin de satisfaire toutes les bourses; évidemment, le prix de ces bundle variera en fonction de la qualité du volant.

Les tentatrices

L'essentiel, dans un jeu de caisses, c'est bien sûr les voitures! Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y a de quoi faire dans cette simulation.

> Polyphonie, le développeur, a bien fait les choses, et la crème des constructeurs est présente avec leurs plus beaux modèles. Les NSX type R et S Zero pour leur belle accélération, la GTO pour sa vitesse de point∎ légendaire, la Skyline GTS-T



WORK IN PROGRESS

Les conditions climatiques délicates ne ralentissent pas les grands pilotes.

Admirez les reflets sur le sol et imaginez le jeu en mouvement. Sortez les mouchoirs!

type M pour ses performances sur circuit sinueux... Au rayon des monstres mécaniques, on note la présence de la Pennzoil Nismo GT-R et de l'ensemble des modèles Impreza de chez Subaru. Pour ce qui est des nouveautés marquantes, on peut d'ores et déjà noter l'apparition de la Toyota Celica, de l'Audi S4, de la Renault Clio Sport ou encore du Speedster de chez Vauxhall. On parle également en coulisses de la participation de la Diablo, ce qui laisse entrevoir des courses d'anthologie sur les pistes de ce Gran Turismo 3.

Du bonheur en perspective

En un mot comme en cent, ce Gran Turismo promet beaucoup de plaisir aux initiés et aux nouveaux venus sur cette série mythique. Le visuel particulièrement léché de ce volet ne semble pas masquer une quelconque faiblesse au niveau de la profondeur de jeu. Les modes semblent êtres riches et bien sentis. Au-delà du réalisme de l'aspect simulation, il suffit de jeter un regard sur les effets de lumière à travers les

PHIL HARRISON



Les plus anciens d'entre vous ont connu Rex Harrison, ou encore George Harrison; les plus jeunes, Harrison Ford... Mais voici un nouvel homonyme qui risque de faire parler de lui. Phil Harrison est à la tête de société de développement Sony Computer Entertainment Europe depuis novembre 2000. Fort de ses quinze années d'expérience dans l'univers du jeu vidéo (avec notamment un passage remarqué en tant que manager principal de Sony Computer Entertainment America), il est à présent responsable de cinq studios majeurs internes chez Sony et supervise l'ensemble des productions des studios externes qui travaillent en collaboration directe avec SCEE. Toutes les décisions importantes et les projets marquants des prochaines années sur PS2 dépendent en grande partie de cet homme.

arbres qui longent les circuits ou sur les reflets qui parcourent les carrosseries des voitures au hasard des éclairages pour être conquis par Gran Turismo 3. La sortie de ce soft. située aux alentours du mois de mai risque fort de booster les ventes de PS2.

Les éclairages sur le bord de

ce circuit sont sidérants.

Les abords de ce stade semblent particulièrement délicats à négocier. Le frein à main chauffe dur!



World Rally Championship 2001

Un rallye en béton armé



volution Studios prépare une simulation de rallye qui risque fort d'en surprendre plus d'un. Cette société basée à Frodsham, en Angleterre, est en charge du développement de World Rally



Le cockpit est particulièrement bien modélisé. Les pilotes bougent en fonction des aléas de la piste.

Championship 2001. Ce studio possède la particularité de ne pas recruter uniquement des collaborateurs issus du monde du jeu vidéo, mais des "artistes" au sommet de leur créativité et de leur technique, quelle que soit leur discipline. La qualité et le sérieux de ce développeur saute littéralement aux yeux dès les premières images de WRC 2001, du moins celles que nous avons pu voir. Dans leur quête de perfection, les développeurs ont réalisé la prouesse de créer un tout nouveau moteur 3D pour modéliser les voitures et leur environnement direct. Le rendu visuel est d'ores et déjà inédit et d'une rare précision. Le cockpit des voitures est modélisé dans ses moindres détails, et il suffit de regarder la finesse des traits et les animations





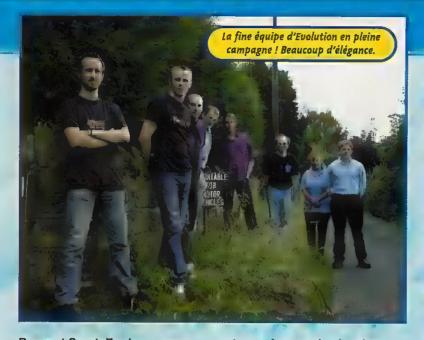
pilotes pour tirer son chapeau devant tant de minutie.

Réalisme, quand tu nous tiens!

possède la licence officielle de la FIA. Ainsi, au-delà des 14 véritables pistes de rallye et des 70 stages modélisés grâce à des prises de vue satellite particulièrement précises, vous retrouverez tous les principaux protagonistes de la saison régulière. A titre d'exemple.



WORK IN PROGRESS



Peugeot Sport, Ford ou encore Subaru Mitsubishi seront de la partie avec leurs principaux bolides. Il est important de noter que, dans un souci de réalisme accru, les voitures subiront bien des dégâts en course et ce malgré la licence officielle et la pression des constructeurs qui n'aiment pas voir leurs beaux engins tout cabossés. Les photos satellite ont également permis de modéliser l'environnement des pistes, et là aussi, le travail des développeurs impose le respect : les détails des décors sont déjà très nombreux et bien sentis. Ils procurent au jeu une esthétique soignée qui devrait séduire les fans de conduite sauvage.

Monstres mécaniques
Les données physiques jouent
également un grand rôle dans le
développement. Les créateurs
ont voulu par-dessus tout

retranscrire avec le plus de précision possible les sensations authentiques des pilotes de rallye au volant de leurs monstres mécaniques.

De belles perspectives

Nous n'avons pas encore pu iouer par nous-même à World Rally Championship 2001, mais il semble que la jouabilité ne devrait pas décevoir, tant les principaux artisans de cette simulation sont perfectionnistes. Prévu pour l'automne prochain, WRC 2001 risque fort de s'avérer comme un soft de poids dans la ludothèque de la PS2. La licence officielle de la FIA court encore pour les cing prochaines années. ce qui signifie que ce soft sera le premier d'une longue série. Compte tenu de la grande qualité du travail déjà réalisé, il est fort à parier que les accros du genre ne jureront bientôt plus que par Evolution Studio...

AU DOIGT ET À L'ŒIL!

Ce voyage organisé par Sony en Angleterre fut également l'occasion pour les dirigeants de Sony Computer Entertainment Europe de faire le point surle domaine de l'interactivité des joueurs avec la PS2. Phil Harrison fut donc l'investigateur d'une séance de démonstration de quelques applications de la PS2 qui ouvrent de nombreuses portes aux jeux du futur. Il l'aide d'une caméra vidéo reliée à la PS2, il est possible d'interagir sur des objets virtuels grâce à des mouvements ou des objets réels. Voici trois exemples d'application.

La petite sorcière



Cette petite sorcière arrive en volant sur l'écran. Le démonstrateur utilise une boule bleue pour attirer la petite sorcière à lui. Elle s'assied sur la boule bleue. Pendant ce temps, la boule rouge attire son regard. La sorcière garde un œil fixé sur la boule rouge tout en restant accroupi



Sweet butterfly.



En partant du même principe que la petite sorcière, la boule rouge attire tous les papillons virtuels alors que la boule bleue les repousse. On pourrait s'arrêter mais la boule bleue attire un seul papillon qui vient se poser et peut ensuite être manipulé à loisir.

Les petites palettes en haut de l'écran permettent d'enclencher toute une série d'effets spéciaux en temps réel applicables sur les personnes filmées. Ici, le petit garçon déclenche un effet de feu sur ces bras lorsqu'il fait un mouvement brusque. Dans le même ordre d'idée, un effet aquatique ou de fumée peut être réalisé.





Les conditions climatiques variables vont influencer les rallyes. La conduite de nuit est délicate.



Les petits à-côtés de la course valent parfois le coup d'œil.

WORK IN PROGRESS

The Gaiteway Laventure au coin de la rue

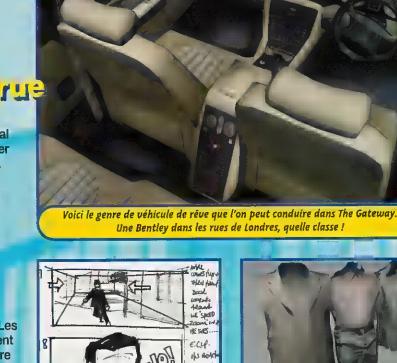
he Gateway est un jeu auquel SCEE croit énormément. C'est de Phil Harrison que nous avons appris que ce projet ne devrait connaître aucune contrainte au cours de son développement. Ce qui en dit long sur l'intérêt que Sony lui porte...

Le scénario de The Gateway emprunte assez largement aux classiques du genre policier. La trame principale s'articule autour de deux personnages clefs. D'un côté, le dénommé Mark Hammond en quête des assassins de sa femme et des kidnappeurs de son unique enfant. De l'autre, un flic répondant au nom de Franck Carter, dont l'unique but est de coincer un roi du grand banditisme, Charlie Jolson. Ce scénario n'est pas sans rappeler le synopsis d'un film et l'emploi de véritables acteurs pour incamer les personnages renforce cette impression. Evidemment, les routes de ces deux personnages vont se croiser, et tous deux vont devoir échapper aux malfrats qui veulent leur perte. Un storyboard précis a été élaboré en préalable au travail des programmeurs. Les responsables de The Gateway au sein de la Soho Team - et principalement Brendan Mc Namara, le directeur, et Chun

Wah Kong, le designer principal - ont avant tout cherché à créer un univers singulier et original. Vous incarnez Mark dans les premiers instants du jeu. Il va falloir réaliser une coursepoursuite en voiture dans les rues de Londres. La capitale anglaise a été entièrement modélisée dans ces moindres détails. Le résultat est pour le moment criant de réalisme : chaque centimètre carré de la ville est reproduit fidèlement. Les missions imposées s'enchaînent à la manière d'un jeu d'aventure traditionnel. Vous allez devoir. indépendamment des passages en voiture, réaliser des missions à pied où un bon maniement des armes et essentiel pour rester en vie. La vue est alors à la troisième personne et permet de profiter des modélisations d'intérieurs particulièrement fidèles à la réalité.

Attendu au tournant

Le développement de The Gateway est loin d'être terminé et l'état d'avancement du projet ne laisse pas présager une sortie avant le début de l'année prochaine. L'alternance entre phases d'action en voiture et à pied dans un Londres reproduit avec tant de minutie est un beau programme. Reste que tout ce qui concerne le gameplay n'a pas encore été vraiment





Comme au cinéma, un story-board a servi à l'élaboration de l'univers de The Gateway.

travaillé... Cette grosse production de la Soho Team est ambitieuse et attendue: nous suivrons de près les étapes de création d'un jeu qui semble bien parti pour être considéré comme une œuvre à part entière, au même titre qu'un film de cinéma.



Les vêtements des protagonistes du jeu ont été précisement travaillés pour ne rien laisser au hasard.



Ce bureau pourra être visité dans la partie pédestre du jeu. Les détails sont nombreux.





www.ayato.fr

tél: 0491555919

VIIIO) PATAT naintenant place aux vrais

oueurs.

NEO GEO

- sam. shodown 2 (jp) 299frs
- Fatal F. special (jp) 249 frs
- Art of fighting 2 (ip) 399 frs
- thrash rally (us) 299 frs
- KOF 94 (ip) 790 frs
- KOF 96 (ip) 849 frs
- Sam. shodown3 (jp) 790 frs
- Mutation nation (us) 399 frs
- Sidekick 3 NEUF(us) 990 frs
- Fatal Fury 3 (ip) 690 frs
- Autres titres voir site web!

Commandez vos jeux par téléphone ou sur le net !

NEO GEO CD:

- Plus de 60 titres disponibles.
- Magical drop 2 (jp) 299 frs
- Real bout 2 Neuf(jp) 299 frs
- Real bout special(jp) 229 frs
- KOF 99 Neuf (jp) 449 frs
- Baseball star 2(Neuf) 299 frs
- Gan Gan 79frs

Consoles:

- Playdia+3ix 1290 frs
- Neo cd+2 ix 1290frs
- Pippin atmark dispo!
- FM town Marty Tel
- Supergraphx 990frs
- 3D0 590frs
- Sup famicom 490frs

Super famicom:

- Final fantasy V 299frs
- Final fantasy IV 299frs
- Dragon quest VI 499frs
- Gun hazard 199 frs
- Super street F. II 199frs

disponibles: jeux jaguar, 3DO, famicom, playstation import, mega cd, mégadrive marty, wonderswan, neo geo pocket...

NEC hu card:

- 1943 329 frs
- Barunba 169 frs - City hunter 499 frs
- Maison ikkoku 549 frs
- pc kid punking 299 frs

169 frs

vigilante

NEC CD

- Y's I-II
- 399 frs - Y's III 249 frs
- Macross(tact) 490 frs
- Cobra 2 249 frs
- card angels 590 frs
- sailor collect 149 frs
- oedo 808 199 frs
- Ranma 1/2 199 frs

Saturn jap

- shinning force 3sc1 149frs
- shinning force 2sc2 199frs
- Sam. shodown RPG 299frs

Ayato c'est aussi 3 boutiques à votre service pour tous jeux vidéo et DVD !!!

Ayato Marseille 1:

3 rue estelle 13001 Tél 0491556773 Ayato Marseille 2:

8 rue du dr Escat 13006 Tél 0491379154

Ayato Six Fours:

41 rue de la république 83140 Signature tél 0494251925

REGLEMENT Carte bleue

N° Carte bleue

Date d'expiration

Mandat

→ Contre remboursement

→ Chèque

Frais de port jeux : 29 irs Frais de port console : 49 irs

Frais de contre remboursement jeux : 79francs Frais de contre remboursement console : 99fran

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:

NEO AYATO VPC 92 cours lieutaud 13006 Marseille

Tél: 0491555919 Tél2: 0491555916 ------ Prénom :

CONSOLES QTÉ PRIX

TOTAL

Ici Londres... (bis)

C'est à Londres, dans un grand hôtel peuplé d'hôtesses et de room managers lubriques que Consoles+ a été convié à découvirir le premier titre d'Amuze sur une console nouvelle génération.

Head Hunter Jivaro-ci, Jivaro-là!

algré l'annonc de l'arrêt de la fabrication de la Dreamcast, Sega montre qu'il n'abandonne pas les heureux possesseurs de sa console. Autant le dire tout de suite, Head Hunter semble être un très grand jeu, utilisant toutes les capacités de la 128 bits. L'histoire de Head Hunter se déroule de nos jours en Californie, où de nombreux gangs sévissent. Le joueur incamera Jack Wade, un ancien policier devenu chasseur de tête (d'où in titre) membre des ACN (Anti-Crime Network). Votre mission consistera à enquêter sur la mort mystérieuse du fondateur de votre organisation. Qui est in coupable ? Et pourquoi est-il mort? Une longue enquête vous attend; au

cours de laquelle il faudra arpenter les rues de San Francisco afin de découvrir la vérité. Et ça, il n'y ■ que vous qui puissez le faire...

Du beau boulot

Le jeu se déroule un peu à la manière de Shenmue, tout en 3D libre. Vous pourrez donc aller où bon vous semble afin de collecter des informations. En revanche, les scènes de combat diffèrent de celles du titre de Yu Suzuki. Elles sont en effet bien plus orientées action. Vous avez même à votre disposition un arsenal non négligeable. Pendant ces séquences, vous pourrez effectuer un bon paquet d'actions. Tout d'abord, la discrétion vaudra souvent mieux Les séquences de course à moto se déroulent de la mêma manière que dans Driver (PS).







La discrétion est souvent de mise. Cette scène s'inspire fortement de Metal Gear Solid.



Le jeu est tout en 3D temps réel. La caméra se déplace au mieux (comme dans RE – Code : Veronica) pour vous offrir la meilleure vue.

WORK IN PROGRESS

Votre moto sert à aller d'un endroit à l'autre de la ville plus rapidement. Attention à la circulation...

que la baston. Ainsi, à l'instar de Metal Gear Solid, vous pourrez vous planquer derrière un mur ou une caisse. La caméra changera d'angle afin de vous offrir une vue de la scène se déroulant un peu plus bas. Graphiquement, même si ce titre n'égale Shenmue, le tout est d'un très bon niveau (mais le jeu n'est pas encore terminé).

En ligne/hors ligne Head Hunter utilise les capacités Internet de la Dreamcast. Ainsi. durant le jeu, vous pourrez participer à une course de motos en ligne. Petite explication : pour aller d'un quartier à un autre, il faut utiliser un moyen de

locomotion, Jack Wade affectionne particulièrement la moto. De temps en temps, il semblerait que des "rebelles de la route" vous défient. Ce sont ces passages qu'Amuze vous propose de jouer en réseau. Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter sur lin bitume. Ces courses se déroulent au beau milieu de la circulation, et vous disposez d'un temps limité pour atteindre les check points. La sortie de Head Hunter est prévue pour la fin de l'année.

> Vos investigations vous mèneront dans des lieux malfamés. Prudence donc...



MUSIQUE MAESTRO!

Pour son premier jeu sur Dreamcast, le développeur ■ vu les choses en grand. Les musiques ont fait l'objet d'un travail minutieux. D'après le producteur, "la musique est un élément important dans un jeu". Il est vrai que l'on ■ plus de facilité à se souvenir d'un titre dont les musiques sont belles. Lors de notre voyage, nous avons été conviés à l'enregistrement de la bande originale de Head Hunter dans le mythique studio Abbey Road d'Emi (immortalisé par les Beatles). Un orchestre philharmonique au grand complet nous y attendait, prêt à jouer. Ce fut aussi impressionnant que mélodieux.









Lorsque vous tirez sur les murs, les balles passent à travers et on peut voir les trous.



Écoutez (e Station du vendredi h 30 à 21 h e GAGNEZ 5 JEUX le lundi à 19 h 30 !

Vivez au cœur de l'action !

Tous les mercredis et samedis, de 14 h 30 à 18 h 30 dans tous les Micromania 💵 sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.





phes e per PlayStation | 12 professionnée (coureire et freestylers), douzaines de circuits 16 veritab nisables un nome de manœuvres et autres combinaisons s. stylisées, évènements supercross et 1 de jeu dont les saisons de championnat en multi-joueurs, le Freestyle et le ode carrière, des graphismes haute résolution et un système | encore précis De passer anches | De 1 à 7 joueurs |

MERCREDI 21 MARS & SAMEDI 24 MARS



PS one





PlayStation.

MERCREDI 28 MARS & SAMEDI 31 MARS

MERCREDI 14 MARS & SAMEDI 17 MARS







Gratuite avec le premier achat De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise- sur des prix d'enfer

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés Micromania reprend vos jeux PlayStation et Dreamcast

MICROMANIA CHATEAUROUX MOUVEAU. 1-1es 36330 Le Poinconnet

- MICROMANIA FORUM DES | 4 1 15 Tel 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA MONTPARNASSE 01 45 49 07 07
- MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES -Tél. 01-42 56 04:13
- MICROMANIA OPÉRA TEL 01 40 15 93 10
- MICROMANIA ITALIE 2 01 45 89 70 43
 MICROMANIA BOLE THE 01 44 53 11 15
- MICROMANIA MONTPARNASSE GARE THE DISSORD IN DO

MICROMANIA ANGERS MONTAN

Espoce / - - - - - - - - Angers - Tél. 02.41.25.03.20

RÉGION PARTSHEINNE

- MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE 64 87 90 33
- MICROMANIA W U 7 2-Tél. 01 34 65 32 91
- MICROMANIA SAINT-QUENTIN 🐭 🖟 30 43 25 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR Tél. 01 : 51 87 78 MICROMANIA MONTESSON Tél. 61 (14 19 (10)
- MICROMANIA 11 1 2 2 2 01 69 29 04 99 MICROMANIA | + 1 2 Tel 01 60 77 74 02

MICROMANIA CLAYE-SOUILLY MOUVEAU C.Criol Carrefour 77410 Claye-Souilly 761.01.60.94.80.41

- MICROMANIA LA DÉFENSE 0147.73.53.23 MICROMANIA BEL'EST 41 63 14 16
 MICROMANIA PARINOR 01 35 39
 MICROMANIA 1 7 2 - 761. 01 48 54 73 07

M

0

- MICROMANIA LES ARCADES 1 4 2510
- MICROMANIA IV B F GRAND CIFL THE 01 45 15 12 06
- MICROMANIA BELLE-ÉPINE + 01 46 307) M. MICROMANIA CRÉTEIL 24.11

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT INCOMENU CCiciol Cornelina: 77340 Pontouli-Combouli Tel. 01 60 18 19 11

- MICROMANIA BERCY 2 THE DE 41 79 31 61
- MICROMANIA VAL DE FONTENAY 01:53:99:18:45

- MICROMANIA 41 1 1 10 134 2488 81 P R Q I N C P N
- MICROMANIA NICE-ÉTOILE Tél. 04 93 62 01
- MICROMANIA VITROLLES Til 04 42 77 49 50

Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires!

Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

SOS JEUX

Un problème dans un jeu? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers L. Micromanes !

GAGNEZ DES JEUX 🤜

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons da Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

20 000 codes et astuces a consulter : Giants (PC), Tony Hawk (DC), X-Quad (PS2). Dynasty Warriors 2 (PS2), F1 Manager 2000 (PC)... Et les soluces des tops Quake 3 (DC), Dead or Alive (PS2), L'Entraineur Saison 2000/2001 (PC)...

E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo en nous laissant votre adresse e-mail.





GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semai

- 13 MICROMANIA AUBAGNE Tél, 04 42 82 40 35
- MICROMANIA LA VALENTINE-TÉL 04 91 357292
- MICROMANIA LE MERLAN-Tél. 04 95 05 33 45 MICROMANIA CAEN-Tél. 02:31 62:82

- MICROMANIA TOULOUSE 1 05.61 20 MICROMANIA MONTPELLIER 04 67 97
- 44 MICROMANIA NANTES Tél. 0251 72 94 96
- MICROMANIA HANTES ST-SEBASTIEN Tel. 02/51/79/08/70
- MICROMANIA ORLÉANS 02 38 14 11
- MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE DZ-38/22/12/38

- 154 MICROMANIA NANCY Tél. 03 83 37 81 88
- MICROMANIA METZ SEMÉCOURT Tál 03-87/51 39/11
- MICROMANIA RONCO Tél. 03 20 27
- MICROMANIA 11 / 16 03 28 33 94 80
- MICROMANIA EURALILLE 🧼 03 20 55 72 72.
- MICROMANIA LILLE V2 03 20 05 57 58
- MICROMANIA VALENCIENNES Tél. 03 27 51 🖷 📊
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT 03 21 20 3777
- MICROMANIA STRASBOURG Tel. 03 88 32 60 70
- MICROMANIA ILLKIRCH Tel 03 90 40 28 20 🎹 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL 🧼 03:26:86:5276 - 👪 MICROMANIA MULHOUSE - Tel.03:89:61 - +20

- MICROMANIA 1 1 11 17 Tél. 04 72 18 50 42
- 🦊 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU Tél. 8478 6078 82
- MICROMANIA LYON ST-PRIEST -Tél. 0472 37 47
- MICROMANIA SAINT-GENIS Tél. 0472 67 02 92
- MICROMANIA LE MAN 5 0 0 1 52 11 91 MICROMANIA LE MAN 1 0 1 02 43 84 04 79
- MICROMANIA ANNECY Tél. 04 50 24 11
- MICROMANIA ROUEN ST-SEVER Tel. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL Tel. 04 94 41 93 04
- MICROMANIA GRAND-VAR Tél. 04 94 75
- MICROMANIA AVIGNON 31 17 66
- MICROMANIA AVIGNON SUD Tél. 04:90 81:05:40





Le jeu vidéo autrement...

Nouveaux Concepts

Nouveau Services

Nouveaux Magasins



NOS MAGASINS

04

15 bd Casimir Pelloutier 04100 MANOSQUE - Tél. 04 92 87 84 20

G. C. La Grandboucte 05000 BRIANÇON - Tél. 04 92 20 39 43

7 Bd. Kennedy

06800 CAGNES SUR MER - Tél. 04 93 22 55 21

9 Rue Lepante - 06000 NICE

Tél. 04 93 92 92 73

256 Avenue Californie

06000 NICE - Tr. 04 93 71 55 71

ZI La Paoute - 06130 GRASSE

Tél. 0- 93 40 88 16

Cinq Avenues - 22 av Mai Foch
13004 MARSEILLE Tél 04 91 34 45 00
37 avenue Cantini - 13006 MARSEILLE
Tél 04 _ 1 78 96 75

A8 rue Guy Combaud Roquebrune

114 MARSEILLE ENDOUME - Téi 04 91 31 1 - 62

MARSEILLE ENDOUME - Téi 04 91 31 U - 6: 15 rue Emile Zola - Mazargues 13009 MARSEILLE - Téi 04 91 40 32 43 ST Barnabé Village - CC CHAMPION 13012 MARSEILLE - Téi 04 91 85 22 22 C C CARREFOUR 13110 PORT DE BOUC - Tél 04 42 06 30 92 C C CHAMPION - NOUVEAU CONCEPT - 370M

Les chemin d'Aix - 13120 GARDANNE Tél 04 42 65 82 85 rue Victor Hugo - 13160 CHATEAURENARD

TÉL 04 90 90 02 18
C C CARREFOUR

13220 CHATEAUNEUF LES MARTIGUES Tel 04 42 40 47 33

1, 3 Place des Martyrs 13500 MARTIGUES - Tél 04 42 40 47 60 rue des Poilus - 13600 LA CIOTAT Tél 04 42 98 02 88

24, avenue Jean Mermoz 13700 MARIGNANNE - 1 04 42 09 07 47

CC Champion route de 1 mayre 30200 BAGNOLS CEZE - Tél.04 66 39 15 70 C.C. Leclerc - 30133 LES ANGLES Tél. 04-32 70 00 11

42

rue du 8 Mai 42110 FEURS - Tél. 04 77 26 54 38 75, rue Maréchal F = 42300 ROANNE - Tél. 04 77 70 03 11 Rue du Petit 75005 PARIS

-83

75

CC Grand Var Est
83000 TOULON Tel. 04-94 01 75 50
Immeuble le Victoria - Av. G. Clemenceau
83120 STE MAXIME - Tel 04 94 43 95 98
131, avenue de Lattre de Tassigny
83140 SIX FOURS
CC Intermarché / I. La Poulasse
83210 SOLLIÈS PONT Tel. 04 98 01 00 13
CC Champion - 4 rue Georges Simenon
83400 HYERES - Tel 04 94 18 83 48
ZAC du chemin Rouband

CC Centr'Azur - 83400 HYERES Tél. 04 94 38 81 16 .66 rue Jules Barbier 83700 ST RAPHAEL Tél. 04 94 83 74 🚨

88 Rue Colbert - 84120 PERTUIS *
Tél. 04 90 09 74 04
150 Cours Gambetta
84300 CAVAILLON - Tél 04 90 78 39 52

NOUVEAUX PARTENAIRES, CONTACTEZ-NOUS 04 91 32 10 30 04 91 32 30 39 jlperez@free.fr

VPC STRATA'GAMES TÉL 04 92 02 19 04



notre siège, mais malheureusement, sa sortie n'est toujours pas prévue en France. Enfin, en attendant, on peut se consoler avec d'autres hits pas vilains du tout, tels Project Justice et Ducati World (en illustration ici). Chicolet in

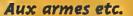
MIMUS 1

Avec la série des Resident Evil et des Dino Crisis, Capcom semble avoir trouvé la poule aux œufs d'or. Après avoir décliné le genre en quatre épisodes pour RE et deux pour Dino Crisis, l'éditeur s'attaque aujourd'hui à l'empire du Japon, époque samouraï en culottes courtes.

assé les premières minutes du jeu (une magnifique introduction en images de synthèse d'une excellente qualité), on se lance dans l'aventure. Le scénario est très classique: il faut sauver une iolie princesse des griffes du

méchant... Décidément, il ne fait pas bon être princesse dans un jeu vidéo. Première surprise, et de taille, la prise en main ne demande que quelques minutes d'attention pour être parfaitement maîtrisée: la jouabilité est identique à celle d'un Resident

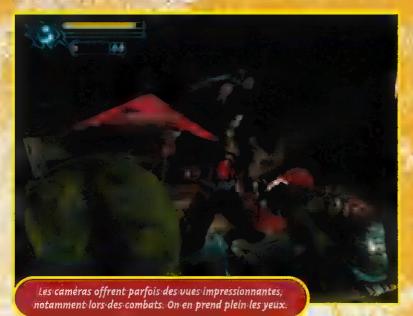
Evil ou d'un Dino Crisis. Le pad analogique ne sert strictement à rien, tout se fait à la croix directionnelle: Haut pour avancer, Bas pour reculer, Gauche et Droite pour pivoter et s'orienter. Les touches frontales servent à locker un adversaire, à tourner autour de lui (une idée que l'on a découverte dans les épisodes de Zelda sur N64), à effectuer des contres ou encore à se retourner rapidement.



Côté attaques, votre personnage est doté de différents coups: Combos, coups simples et coups spéciaux. Chaque coup spécial enclenché consomme une barre d'énergie. A réserver pour les boss ou pour certains adversaires qui se montrent un peu coriaces. Au cours du jeu, vous découvrirez de nouvelles armes, plus puissantes, qu'il sera possible d'upgrader aux bornes de sauvegarde: on passe du niveau

1 au 2 pour atteindre 💵 puissance maximale. Vos armes, aussi étrange que cela puisse paraître, servent également à ouvrir des portes. Ces dernières sont en effet parfois scellées par des cristaux de couleur. L'épée au halo bleu sert à déverrouiller les cristaux bleus, l'épée rouge les cristaux rouges et l'épée verte je vous le donne en mille -, les cristaux verts.

En plus de la barre d'énergie réservée aux coups spéciaux, deux autres barres sont proposées à l'écran. Une petite, de couleur rose, qui indique votre niveau d'expérience, et une autre, de couleur jaune, qui vous fournit des informations sur votre santé. Vos points d'expérience se gagnent au combat: plus vous tuez d'adversaires, plus vous gagnez de points et devenez puissant. Il existe plusieurs moyens de regonfler les différentes barres d'énergie. La première, la plus simple, consiste à trouver un générateur. Ils sont rares et ne comptez pas trop sur



Bien qu'Onimusha soit un jeu japonais, il est possible de choisir de jouer en anglais. A cette occasion, toutes les voix et une partie seulement des

textes sont en anglais.



Sur la page de présentation, allez dans les options et validez.



Placez-vous sur les deux premières options et faites Droite pour chacune. Le jeu est en anglais.

HELP !



Entrez la combinaison indiquée en haut à gauche de l'écran

Ce gadget vous donne plus de points de vie. Très utile avant d'affronter le boss.

Allez vers le

coffre fermé

du premier

devant la salle

Devant la chambre du premier boss, dans les sous-sols du temple, près de la borne de sauvegarde, vous trouverez un coffre fermé. Pas facile de l'ouvrir: tous les textes sont en japonais. Voici ce qu'il faut faire pour le déverrouiller.





AVIS OUI!

La première bombe sur PS2, ça se fête!
Pour ma part, j'aimerais attirer l'attention sur la qualité de la modélisation du personnage principal. En effet, Capcom a convaincu une grande star asiatique de prêter son visage à modéliser pour le jeu, le beau Takeshi Kaneshiro (vu dans "Chungking Express" et "Les Anges déchus", deux films réalisés par Wong Kar Wai). La ressemblance est frappante. On croirait réellement voir évoluer l'acteur-chanteur dans les décors du jeu. Et là, mon côté midinette est comblé.

eux pour vous sortir d'une situation difficile. La seconde manière, qui s'inspire énormément du jeu Soul Reaver, consiste à récupérer l'énergie qui s'échappe de l'adversaire que vous venez de terrasser. Cette énergie, en fonction de sa couleur (jaune ou bleue), remplit la jauge de santé ou de coup spécial.

Que du beau!

Comme chez ses frères aînés Resident Evil et Dino Crisis, Onimusha vous confronte à différentes énigmes. Cette fois-ci, elles sont plutôt salées et, pour une fois, ne sont pas toutes visuelles. Même en jouant en anglais (un rapide réglage dans les options qui ne demande que 10 secondes), les énigmes restent en japonais. Une bonne

dose de sang-froid est alors nécessaire pour en venir à bout. Attention, crises de nerfs assurées: prévoyez tubes d'aspirine, et séance d'abdos fessiers pour vous détendre. Graphiquement, Onimusha est l'un des plus beaux jeux jamais vus sur PS2. Les décors en 2D sont constitués d'images de synthèse magnifiques mais qui restent fixes. A de rares exceptions, quelques objets sont en mouvement: drapeaux,

GIA



A un moment donné, vous ferez équipe avec une jeune fille, qui vous aidera à résoudre certaines énigmes.

voilures, surface de l'eau... On reste dans la grande tradition des jeux du même genre. Les personnages, qui sont, eux, en vraie 3D, disposent de textures aussi fines que colorées. Le recours à la motion capture fait que les mouvements sont d'une grande souplesse et d'un réalisme saisissant. Imaginez un Resident Evil sauce samouraï en 640 x 480 et plusieurs millions de couleurs... Voilà ce qu'est Onimusha.



Si un adversaire la chauffe trop, faites un saut périlleux par-dessus lui. Il l'aura dans le dos...

AVIS OUI!

Capcom sait mieux que quiconque exploiter un filon: on ne compte plus les Street Fighter, les Resident Evil et autres Dino Crisis. Onimusha s'en

Cet amas bleuâtre crânes est un

adversaire redoutable qui aspire les

ames des ennemis que vous tuez pour

gonfler sa puissance.

inspire largement (la suite est déjà en préparation!). Mais tant que c'est bien fait, on ne va pas se plaindre: graphismes magnifiques, prise en main excellente et variété des décors sont au menu. Ajoutez à cela une bonne dose d'hémoglobine et de violence et vous obtiendrez le jeu le plus intéressant du moment sur PS2.

NIIICO

HELP!

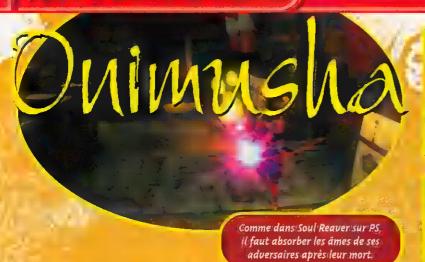
Tout en haut du temple, une fois passée l'énigme des grilles, vous allez trouver une salle sombre. Comment en sortir?



Faites le plein d'énergie et sélectionnez l'épée de feu (l'épée rouge).



Utilisez la magie de feu : vous allumez les bougies et déverrouillez la porte.









Ges haches se balancent de part et d'autre de l'écran





Le jeu est hyper sanglant, chaque coup d'épée s'accompagne d'une giclée d'hémoglobine morbide



La fille peut égorger tranquillement les ennemis en se glissant derrière eux.



Attention aux flammes crachées. par ce gigantesque four: Avancez prudemment pas pas.



Malgré son apparence fragile, 👞 jeune fille porte des coups extremement violents.



Pour débloquer les cristaux rouges, bleus et verts, vous aurez besoin de vos trois armes.

MAGIE, MAGIE!

Chaque nouvelle épée découverte (il y en a trois) apporte son lot de magie: feu, éclair et tourbillon. Attention, les adversaires sont plus ou moins sensibles à certaines magies.



Les flammes de l'épée rouge sont d'autant plus destructrices que votre nombre de points de magie est important.



La magie de l'épée verte est un gigantesque tourbillon qui déchiquette tous les monstres alentours.



quand il est bien utilisé.



- Version: IMPORT
- Dialogues: JAP/ANGLAIS
- Textes: JAP/ANGLAIS
- Développeur: CMPCOM
- Éditeur: CAPCOM
- RESIDENT EVIL-LIKE
- JOUEUR

Contrôle: BON

Difficulté: ASSEZ ÉLEVÉE Niveaux de difficulté: -

Sauvegarde: CARTE-MÉMOIRE

Compatible: -

Vibrations: ASSEZ BONNES

PRESENTATION

Des scènes cinématiques nombreuses et de qualité. Textes et voix en anglais.

GRAPHISMES

Des images de synthèse de superbe qualité et des textures magnifiques.

ANIMATION

Peu d'animation dans les décors, mais des mouvements de persos superbes.

MUSIQUE

Comme toujours chez Capcom, quelques musiques d'ambiance bien trouvées.

BRUITAGES

Les voix sont en anglais, et les bruitages bien fichus.

DUREE DE VIE

Une aventure bourrée d'action, de nombreuses énigmes... de quoi s'amuser!

JOUABILITE

La prise en main est super rapide car c'est la même que celle des Resident Evil.

Onimusha, même si le genre n'est pas nouveau, est le premier grand jeu de la PS2. Graphismes magnifiques et action à gogo. Un must.

95%

96%

95%

90%

85%

89%

94%

TEST DREAMCAST

Des écoles rivales, des coups spéciaux exécutables à deux et des furies façon Capcom. Le principe est connu depuis la Playstation. Une excellente initiative de Capcom nous permet d'y jouer sur Dreamcast avec un épisode intitulé Project Justice.

a grande originalité de Rival Schools tient à possibilité d'exécuter des coups spéciaux à deux. Chaque combattant pratique un sport original et ses coups en sont inspirés. Par exemple, si vous effectuez la furie en duo avec le nageur, les deux persos effectuent une danse de natation synchronisée. Avec le joueur de base-ball, vous projetez l'adversaire sur lui et il l'éjecte à grand coup de batte. Si vous avez une fille comme partenaire, elle remonte généralement votre niveau d'énergie psychique ou vitale. Bref, bien des stratégies sont possibles en fonction du partenaire choisi. Outre la furie en duo, les paramètres classiques de Capcom sont conservés, comme la furie classique ou encore les Combos aériens. Le jeu se déroule en

vraie 3D, toute l'aire de la surface de combat est exploitable, et on y note aussi la présence d'objets, tels que tables, chaises... Voilà qui ajoute encore un peu de fun dans les combats. On retiendra par exemple le décor de la salle de classe, avec son plafond bas dans lequel on se cogne souvent.

Bien sûr, de nombreux contres sont disponibles, y compris pour la furie en duo. Lorsqu'on

l'effectue, le combat s'arrête pour faire intervenir les deux coéquipiers du match. Le premier qui touche l'autre peut soit stopper la furie subie, soit continuer la furie enclenchée. Bref, voilà un jeu de baston bien complet, mais surtout très fun dans sa mise en scène. Les mouvements de caméra

donnent au soft un goût de Dragon Ball Z.

La caméra dynamique donne aux ravages, admirez ce superbe balai.

dynamiques







J'aime vraiment beaucoup le principe de Rival Schools: en fonction du perso choisi, les furies

> peuvent être vraiment très fun! L'action est vraiment super pêchue, ça bouge dans tous les sens. C'est vrai que le jeu ne possède pas la réalisation d'un Dead or Alive 2 ou d'un SoulCalibur, mais l'action est tout aussi fun, avec ses effets spéciaux rigolos, sa jouabilité simpliste et ses Combos instinctifs, Je l'affirme sans complexe: Rival Schools Project Justice est vraiment un hit!



TEST DREAMCAST





Demon Hyo est le boss final, il est redoutable de rapidité, son triple coup d'épée est ravageur.

OUI, MAIS. AVIS

BAST

J'ai bien aimé Rival Schools, même si les jeux de combat ne sont pas ma tasse de thé. Les décors sont assez variés, et il y a beaucoup de personnages ayant chacun une Team Technique assez amusante. J'adore en particulier celle du

nageur. Les graphismes et les angles de vue dynamiques sont assez plaisants, genre DBZ, mais les scènes cinématiques du mode Story ne valent pas grand-chose pour de la Dreamcast. Quoi qu'il en soit, le jeu est tellement fun 🕡 que je ne peux plus m'arrêter de botter les fesses de Switch!

Les KO de fin de combat rappellent fortement les épisodes de Street Fighter



Roland Garros n'est plus ce qu'il était Avec le temps, va, tout s'en va.



Chaque personnage possède une esquive particulière. Ici, une belle démonstration de son efficacité.



Il est possible m parer les prises à deux. Celui des deux partenaires qui frappe le premier a l'avantage.



- Version: **OFFICIELLE**
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: **ANGLAIS**
- Développeur: CAPCOM
- Editeur: VIRGIN
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Contrôle: BON

Difficulté: VARIABLE Niveaux de difficulté: 8 Sauvegarde: 10 BLOCS Compatible: PURPUPURU,

ARCADE STICK

80%

90%

92%

80%

88%

82%

80%

Vibrations: CORRECTES

PRESENTATION

Une petite intro, de beaux menus. L'ensemble est soigné.

GRAPHISMES

Les niveaux sont quelquefois très jolis. Des personnages bien modélisés.

ANIMATION

Tout va bien, c'est fluide. Une action de jeu plutôt rapide. Des caméras à parfaire.

MUSIQUE

Des mélodies variées et agréables.

BRUITAGES

Très bons, ils agrémentent toutes les actions du jeu.

DUREE DE VIE

Le jeu est vraiment fun, il manque toutefois de corps.

JOUABILITE

Certains personnages ne sont pas faciles à contrôler, mais à part ça, ça va.

INTERET

Un des meilleurs jeux de baston en ce moment, en tout cas de loin le plus fun.



LE CHOIX

Bizarrement, toutes les caméras ne sont pas accessibles immédiatement. Par exemple, il faudra terminer le mode Ecole pour débloquer la vraie vue pilote (de l'intérieur du casque). Les autres sont plus classiques: deux à l'extérieur du véhicule et deux de l'intérieur. Cependant, la vue placée au-dessus du pilote est sympathique: on peut voir les mains tourner le volant et sa tête subir les effets de la force centrifuge.



Cette vue est sûrement l'une des plus agréables. On discerne bien la route, et la sensation de vitesse est excellente



Les vues extérieures permettent d'admirer le travail effectué sur les caisses



amusantes mais bloquées... Il faut en remporter les courses du mode Arcade pour y participer.

Pilotage agréable

> La conduite est plutôt axée simulation,

KARIL

Ubi Soft avait annoncé la couleur il y a quelque temps: chaque console aura son Fi Racing Championship. C'est donc au tour de notre PS2 d'accueillir un volet de cette série. Fi Championship Season 2000 d'EA a du souci à se faire...

omme ses sans être trop technique. Pas prédécesseurs, ce F1 besoin de se prendre la tête très Racing Championship longtemps avec les nombreux sur PS2 bénéficie d'une licence réglages - sauf si l'on joue en mode Expert - pour s'imposer, il officielle FIA. On retrouve donc les quinze tracés de la saison suffit de bien trajecter. Soigner 99-2000, ainsi que les pilotes et les attaques de courbes et bien maîtriser l'accélération en sortie leurs voitures, comme sur la plupart des jeux du même genre. de virage est donc important, Ce F1 RC se démarque surtout si l'on a décidé de se cependant de ses concurrents passer des assistances au par ses modes de jeux et ne se pilotage. La sensation de vitesse est bonne, en dépit d'une contente pas des modes Arcade, Single Race et Championnat. animation plutôt décevante, et les différentes vues permettent On trouve donc un mode Ecole composé d'une quinzaine de trouver son angle idéal assez d'épreuves similaires à des facilement, la caméra placée aupermis et un mode Scénario dessus du casque du pilote étant la meilleure... Les caisses sont assez original. Ce dernier nerveuses et incisives sur le propose de revivre des moments précis du dernier championnat, bitume, et la précision de la et de relever quelques défis direction plaira aux fans du point intéressants. Par exemple, on se de corde. Seul regret: l'accélération manque un peu retrouvera à la place de Schumacher lorsque sa boîte de de violence pour une F1. vitesse lui a joué des tours, ou bien on incamera Alesi avec

Un compromis

Sur le plan de la réalisation, ce F1 Racing Championship possède de sérieux arguments ainsi que de gros défauts. Si la modélisation des voitures est excellente et que les reflets sur les carrosseries sont superbes, l'animation ne suit pas du tout lorsqu'il y a du monde à l'écran. Ce qui est particulièrement gênant lors des départs. Côté décors, les circuits ont été très bien reproduits, et certains passages offrent de beaux effets d'ombres et de lumière. Mais la finesse n'est pas toujours au

rendez-vous... Enfin, sur le plan sonore, les moteurs ont été bien retranscrits mais les musiques donnent rapidement envie d'aller dans le menu des options... En conclusion, nous sommes en face d'un bon jeu de F1, avec des challenges et un pilotage intéressants, mais comportant encore quelques défauts techniques. Il se place cependant nettement devant le F1 Championship Season 2000.

En passant devant les tribunes, on aperceura 🛂 flashs d'appareils photo.







OUI, MAIS...

Ce F1 Racing Championship est vraiment intéressant. Les modes Ecole et Scénario

> augmentent le challenge ainsi que la durée de vie du titre, et le démarquent par la même occasion des autres jeux de F1. Côté sensations, il n'est pas non plus en reste: on sent bien sa caisse, elle est maniable et précise, et pardonne les petites erreurs. Si l'animation n'avait pas été aussi mauvaise, le plaisir aurait été presque total. Les jeux PS2 progressent lentement, mais sûrement...

Pas évident dépasser Monaco... Il y a souvent des embouteillages pendant m premier tour.





l'intérieur pour qu'ils s'écartent.

déroulent sur quatre tours, et l'on part toujours dernier.

En mode Arcade, les courses se

18:007 0500,000

NON, MAIS... AVIS

Ce F1 Racing Championship possède des atouts indéniables, au rang desquels on peut citer une présentation soignée et des menus clairs et précis. L'esthétique est agréable, malgré l'aspect un peu "carton-pâte" des F1. L'animation est correcte mais l'impression de vitesse est trop

légère. Les modes de jeu sont divertissants, et notamment le mode Scénario. Ce jeu applique des recettes efficaces, mais il ne prend aucun risque et pêche par manque d'originalité. Cette remarque est particulièrement valable pour tout ce qui concerne la jouabilité. Un petit jeu de F1 presque banal.

TOXIC



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues:
 FRANÇAIS
- Textes: FRANCAIS
- Développeur: UBI SOFT
- Éditeur: VIDEO SYSTEM
- FORMULE 1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Contrôle: BON

Difficulté: MOYENNE

Niveaux de difficulté: 3

Sauvegarde: OUI

Compatible: DUAL SHOCK 2

Vibrations: BONNES

PRESENTATION

Une jolie scène d'intro, des menus stylés, mais les temps de chargement sont longs.

GRAPHISMES

Assez jolis mais un tantinet fades. Ils manquent quelquefois de finesse.

ANIMATION

Beaucoup de ralentissements gênants.

MUSIQUE

Des thèmes rythmés mais soûlants. A retirer d'urgence.

BRUITAGES

Assez complets, le son des moteurs est bon.

DUREE DE VIE

Beaucoup d'épreuves originales, et il y a le long championnat...

JOUABILITE

Diriger les voitures est très facile, on se familiarise vite avec leur comportement.

Un bon jeu de Fi pour la PS2, long et original. Quel dommage que l'animation ne suive pas!

86%

87%

88%

80%

75%

87%

91%

90%

DARKSTONE

Darkstone nous vient du monde PC, tout comme le titre dont il s'inspire: Diablo. Il appartient donc à un genre très peu représenté sur console, et s'adresse à un public bien particulier.

omme veut la tradition, on choisit son personnage et sa classe dès le début du jeu. Il en existe de quatre sortes; guerrier, magicien, voleur et prêtre. Chacun possède donc des aptitudes propres et sera plus ou moins apte à exécuter certaines actions. Un personnage peut utiliser les armes et les objets qui lui sont destinés, mais il peut aussi manier ceux des autres. Par exemple, une magicienne pourra manier l'épée du guerrier, mais sera évidemment moins performante il cet exercice que ce dernier... Ce qui permet donc de créer des personnages polyvalents; ce qui peut se révéler utile à certains moments: L'aventure se découpe en quêtes, comme le veut le genre, et il faut bien sûr faire grimper son héros en expérience afin d'élever sa force de frappe. Les critères qui définissent ses aptitudes sont: force, magie, énergie et adresse. Les points d'expérience gagnés au cours des combats se répartissent entre ces quatre critères, et

permettent lonc de personnaliser encore davantage son perso.

Un Diablo bis

A l'intérieur des donjons, on doif affronter un grand nombre de bestioles. Celles-ci se livrent a des attaques variées et sont plus ou moins résistantes ... tel ou tel type de riposte. En les tuant, onpeut récolter de nouvelles armes, des items, des parchemins, des grimoires et des potions. Mais la plupart du temps, ce sera des pièces d'or que vous glanerez après les combats. Heureusement, il est possible de sauvegarder n'importe quel endroit et de se téléporter au village pour s'équiper en items. Le jeu est en 3D, contrairement à Diablo, et le système de murs transparents pour ne pas gêner la vision du joueur s'avère réussi. Par contre. la caméra n'est pas automatique, on la dirige avec le joystick analogique droit, ce qui peut poser problème à certains moments. Graphiquement, l'ensemble est plutôt auréable



Dialoguer avec les habitants du monde est indispensable pour progresser dans l'aventure

mais un peu plus de finesse aurait été appréciable. De même, les rotations de caméra auraient mérité d'être un peu plus fluides, Enfin, la durée de vie est à la hauteur de son modèle, c'est-à-dire très longue; elle ravira done plus d'un room manager. Les amateurs du genre ne sauteront. pas au plafond mais passeront quand même un bon moment,...



Ces portes peuvent être activées à n'importe quel endroit et permettent se téléporter au village



AVIS MOUAIS...

Ce Darkstone possède de bons arguments mais ne parvient pas à vraiment me scotcher derrière

mon pad, comme Diablo avait réussi à le faire. S'il est long et bien bourrin, il reste très répétitif et peu original. Le jeu pourrait se résumer ainsi: parler à un perso, explorer un donjon pour lui ramener ce qu'il veut, et c'est tout... Mais bon, il n'est pas vilain visuellement, et l'ambiance caractéristique au genre est respectée, alors avis aux amateurs...

ZANO

AVIS TITRE AVIS

La version Playstation de Darkstone reprend en tout point l'aventure proposée sur PC il y a quelque temps de cela. Graphiquement,

le jeu s'en sort plutôt pas mal: n'oublions pas que nous sommes sur Playstation et que nous ne pouvons pas être aussi exigeants que sur PS2 ou sur Dreamcast.

L'inspiration de Diablo ne se cache pas et ce n'est pas pour me déplaire. Cependant, on se rend compte que le jeu devient rapidement répétitif. On se rend compte que **■** jeu se résume très souvent à explorer des donjons...

NIIICO





transparents pour ne bas gêner le joueur



TECHNIQUES DE COMBAT

Selon I type de personnage choisi, on ne combattra pas de la même manière. Si le guerrier est doué pour le corps le corps les magiciens préféreront les sorts à distance, tout comme les voleurs et leurs arcs...



La magicienne possede des attaques pouvant repousser l'ennemi



Les ennemis sont signales et lockés automatiquement



Les magies progressent en même temps que le personnage et deviennent plus puissantes



sombres, on assiste souvent à de beaux effets de lumière

Dans le village, on peut acheter des armes, des items et des livres de magie aux commerçants



- Version: DEFICIELLE
- Dialogues: FRANČAIS
- Textes: **FRANCAIS**
- Développeur : DELPHINE SOFT.
- Éditeur: ELECTRONIC ARTS
- DIABLO-LIKE
- **JOUEUR**

Contrôle: BON

Difficulté: MOYENNE

Niveaux de difficulté: 5

Sauvegarde: OUI

Compatible: DUAL SHOCK

Vibrations: MOYENNES

PRESENTATION

Des menus adaptés au genre, mais les chargements sont trop longs.

GRAPHISMES

Pas mal pour de la Playstation, mais ils sont souvent trop sombres.

ANIMATION

Les rotations de la caméra ne sont pas assez fluides.

MUSIQUE

Discrète mais agréable. Elle colle bien au genre.

BRUITAGES

Un peu trop répétitifs.

DUREE DE VIE

Récupérer les huit cristaux va vous occuper un bon moment.

JOUABILITE

Les personnages sont faciles à diriger, et naviguer dans les menus est très simple.

INTERET

Darkstone ne possède pas l'intérêt et le charme d'un Diablo mais peut s'avérer sympathique pour celui qui aime ce genre de jeux...

82%

85%

84%

85%

83%

90%

88%

TEST DREAMCAST

Toy Racer risque de faire plaisir à beaucoup de monde. D'abord. ce ieu est vendu 69 francs. Ensuite, sur cette somme. 10 francs sont reversés à l'ordre de l'association Neuf de cœur qui s'occupe de faire évoluer les techniques de rééducation des enfants souffrant de troubles psychomoteurs. Respect!



petit jeu de course burlesque se base sur le scénario du jeu Toy Commander, sorti il y a quelque temps déjà sur Dreamcast, Le jeune Guthy est de retour et va maintenant devoir faire bonne figure au volant de bolides et de véhicules miniatures tous plus loufoques les uns que les autres. Les courses se déroulent dans un décor gigantesque qui représente les différentes pièces d'une maison traditionnelle. Des courses folles vont se dérouler dans cet environnement coloré et tortueux.

Des modes bien ficelés

Le mode Entraînement permet de vous familiariser avec les circuits et les commandes des différents véhicules. En mode local, qui correspond à une course rapide, vous pourrez vous affronter jusqu'à quatre joueurs sur un même écran. Le mode Réseau est la principale attraction de ce Toy Racer. Une fois connecté sur la Dreamarena, vous pourrez vous livrer à des courses déjantées contre des adversaires de tous horizons. Vous pourrez également accéder à un forum de discussion pour échanger des propos avec des fans de l'univers de Toy Commander.



Les différents modes ne sont pas très variés. Le mode Internet reste la principale attraction.

Unificus course

dilibra de fours l

J T Senus

Ja Rrines

. O Boost

-- Rettrapage

1 Teleport



- Dialogues FRANÇAIS

- Développeur: NO CLICHÉ Éditeur: SEGA COURSE DE VOITURES 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde: OUI Compatible: NET, CLAVIER, PURUPURU

PRESENTATION

Pas de présentation à proprement parler. Des menus clairs.

GRAPHISMES

Aucun effort particulier. Le strict minimum.

ANIMATION

Sans faille. Les voitures roulent bien.

MUSIQUE

Des petits thèmes sans grand relief.

BRUITAGES

Des bruitages discrets qui agrémentent un peu l'action.

DUREE DE VIE

Un mode Réseau intéressant et un Multijoueur convivial.

JOUABILITE

Les voitures répondent bien, mais peu de profondeur.

INTERE

Un petit jeu à 69 francs qui se démarque par un mode Réseau qui en amusera plus d'un.

70%

Certains détails dans les décors

sont pittoresques et méritent

e coup d'œil.



AVIS OUI, MAIS...

Ce NBA Live 2001 ne manque pas de qualités. Le nombre de possibilités liées aux aspects les plus marquants du jeu est exceptionnel. Les modes sont complets et variés.

Hélas, la jouabilité est assez limitée et permet rarement des gestes d'anthologie. Ce soft est, au final, assez rigide et certaines phases de jeu manquent cruellement de fun. Certes, les graphismes impressionnent, mais ce NBA Live 2001 ne met pas le feu au parquet pour autant. A noter des temps de chargement scandaleux!

Quelques dunks en compagnie de géants de deux mètres vingt vous tentent? Voici NBA live 2001 sur Playstation 2, qui arrive à point pour satisfaire les fous de basket américain.



BA live 2001 se présente comme la simulation la plus aboutie sur console. La licence officielle NBA vise à conforter les éventuels acheteurs. L'introduction sur fond de rap bien rythmé annonce des exploits sans commune mesure sur les parquets les mieux cirés du championnat américain de basket. Le menu principal permet d'accéder aux différents modes de jeu. Dans le premier, vous disputez immédiatement un match pour lequel les "réglages" rentrent peu en compte. Choisissez votre équipe favorite, et jouez le plus simplement du monde. Le mode Saison demande plus de stratégie et de réflexion. Vous devez gérer votre équipe du premier match de la saison régulière au demier. Il est essentiel de faire tourner votre effectif et de parer les blessures de vos vedettes. Vous devrez

évidemment placer les joueurs et élaborer vos choix tactiques en fonction des adversaires.

Just do it!

Les play-offs sont accessibles directement pour les plus pressés... et les plus doués. Il s'agit de l'ultime compétition de la NBA à laquelle seules les meilleures équipes de la ligue participent. Vous pourrez aussi participer à un match en Un-contre-un contre une des plus décisives vedettes de la lique. Ce mode s'apparente à un entraînement, tant les techniques à utiliser varient. Beaucoup d'options et de statistiques vous attendent pour transférer des joueurs ou cemer le style d'une





équipe en particulier. Le confort de jeu est accentué par les très nombreuses possibilités de réglages, aussi bien liés à la jouabilité qu'aux aspects audiovisuels.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues FRANÇAIS
- Textes:
- Développeur: E. ARTS Editeur: ELECTRONIC ARTS
- BASKET
 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
 Sauvegarde: OUI
 Compatible: MULTITAP
 DUAL SHOCK 2

PRESENTATION

De la musique qui ruffe et des images rapides et rythmées.

GRAPHISMES

Beaucoup de détails et de finesse. Une relative froideur.

ANIMATION

Des mouvements parfois raides, mais l'ensemble bouge bien.

Du rythm'n blues de qualité, et

une pointe de rap l **BRUITAGES**

Trop discrets, assez peu d'ambiance.

DUREE DE VIE

Beaucoup de possibilités et des modes de jeu à la pelle.

JOUABILITE

Des imprécisions grossières et peu de profondeur.

INTERET

Vous pourrez bien vous amuser avec NBA Live 2001 mais les puristes resteront sur leur faim.

84%





Les jeux PS2 sont en pleine progression en ce moment, et l'on commence a entrevoir ce que la dernière console de Sony a dans le ventre. Cet Oni, qui avait été bien accueilli par les joueurs PC, s'annonce prometteur, mais, sur PS2, Il devra faire ses preuves...

Le jeu est truffé de passages piéges par des rayons lasers...

première vue, Oni est un mélange de genres.

Avec un air de ressemblance avec les Tomb-Raider, des phases d'action la Metal Gear Solid, des combats en 3D, il y a de quoi être tenté. On incarne une belle aventurière, moins pulpeuse que Lara et encore plus mal habillée, confrontée à une sombre organisation, un tantinet terroriste. A la différence d'un Tomb Raider, Oni se veut futuriste, et l'arsenal disponible est in pour le prouver : fusils visée laser, pistolets électriques paralysants, lance-roquettes... Evidemment, les ennemis ont les mêmes armes; on doit donc faire preuve d'astuce pour ne pas finir atomisé sur place en deux temps trois mouvements. Il faut en effet infiltrer les zones contrôlées par les terroristes avec prudence. Là, le jeu ressemble parfois a Metal Gear: on se cache, on avance sans faire de bruit, avant de contourner ou d'attirer l'ennemi... Comme les munitions sont rares, la belle est fréquemment obligée de se battre il mains nues : coups de pieds et de poings, prises spéciales et Combos... Et plus elle avance dans l'aventure, plus l'héroïne devient forte, en

impressionnant de mouvements, ce qui ne manquera pas de poser quelques problèmes...

Des imperfections

Le jeu se découpe en chapitres, eux-mêmes divisés en trois ou quatre sous-missions. Les sauvegardes se font automatiquement entre chaque mission. Bref, en cas de défaite, il faut recommencer à la dernière sauvegarde, ce qui peut s'avérer parfois fastidieux, surtout lorsque l'on touchait au but. Les thèmes des niveaux sont variés (laboratoire, aéroport...), mais en général les actions à effectuer ne varient pas vraiment: combattre, récupérer des armes, et actionner des ordinateurs pour ouvrir des portes. Ça vous rappelle quelque chose / Certes,

les ordinateurs ont remplacé les leviers de notre chère Lara Croft, mais globalement l'action ressemble énormément aux Tomb Raider. Si l'on évolue fréquemment en milieu fermé, dans des immeubles composés de plusieurs étages, l'aventure nous amène quelquefois à sortir pour explorer de vastes zones... plutôt vides. Les décors manquent de détails, et certains lieux sont beaucoup trop sombres. Bref, graphiquement Oni décoit fortement. Au bout de quatre heures de jeu, on n'a pas vraiment l'impression d'avoir progressé, et l'on continue d'avancer dans des couloirs et des pièces rectangulaires. Et le pire, c'est que l'animation ne suit pas, et bon nombre de passages s'avèrent plutôt moches. Seule

l'animation du personnage est correcte, même si quelques mouvements ne semblent pas hyper réalistes. Mais bon, certaines attaques sont vraiment stylées, ce qui peut faire oublier ce détail.

Une jouablilité étonnante

Les premières minutes de jeusont consacrées à un entraînement aux différentes tactiques de combat et à la familiarisation avec les mouvements du personnage. Quelques niveaux plus loin, on: comprend rapidement pourquoi c'est un passage obligé. D'une part, la caméra n'est pas



Les combats dans es escaliers ne sont pas évidents: il faut bien altriser la caméi

NON!

Après quatre niveaux, je me suis rendu compte que je n'actionnais que des ordinateurs pour ouvrir des portes, #1 que l'aventure ne se diversifiait pas vraiment. Munitions trop rares, maniabilité prise de tête, on dirait que cet Oni pompé tous les défauts d'un Tomb Raider... ■ l'on aioute les graphismes peu soignés 🛍 une animation

désastreuse, cela ne fait pas beaucoup d'arguments pour convaincre les joueurs! Dommage, car il comporte quelques bonnes idées, une ambiance sonore réussie, et des phases de jeu intéressantes...

ZANO

enchaînements et de nouvelles

attaques... Au final, la belle

aventi lière sera capable

d'effectuer un nombre.

apprenant de nouveaux

automatique et se pilote avec le joystick analogique droit; d'autre part, exécuter les différents Combos avec les touches R et L demande une certaine maîtrise. Et lorsqu'on se retrouve au cœur d'un combat, encerclé par des ennemis armés, il est bien rare de s'en sortir sans égratignures, à moins de faire preuve d'un sang-froid d'une habileté toute épreuve. Inversement, ce système de caméra se révèle utile à d'autres moments, comme par exemple lorsque l'on est caché derrière un mur et que l'on veut voir ce qui se passe de l'autre côté. L'effet de transparence des murs à proximité, couplé il cette caméra très mobile. augmente l'intérêt du ieu lors des phases d'infiltration. Enfin, le nombre très important de mouvements rend les combats un peu trop délicats, 🕕 nuit à l'efficacité de la belle aventurière. On aurait préféré un nombre de mouvements plus restreint, au profit d'une simplicité et d'une facilité de jeu. Bref, Oni ne va pas satisfaire tous/les joueurs, lassera sûrement ceux qui aiment l'action pure d'ure. Un visuel plus soigné, un personnage plus simple diriger et une aventure comportant un peu plus de surprises lui auraient permis de se hisser parmi les hits PS2... AVIS **ELLE EST BIEN BONNE.**

LES PHASES DE COMBAT

La plupart du temps, on est opposé à un seul ennemi, mais il peut arriver qu'ils soient plusieurs à attaquer en même temps. Il est donc nécessaire de maîtriser les attaques franches et radicales, ainsi que les différents moyens d'esquiver et de parer. Heureusement, l'IA des ennemis n'est pas très développée, et il sera facile de trouver des stratégies de combat, comme par exemple celle visant à attirer l'adversaire avant de le frapper.



Courir et frapper est un bon moyen pour retirer les armes des mains des adversaires.



En enchaînant les coups de poings, on réalise un Combo puissant qui peut tuer instantanément.



Des Combos permettent d'agripper l'ennemi et de le balancer par-dessus soi. Il perd systématiquement son arme.



Il faut aussi maîtriser les mouvements d'esquive pour ne pas se faire charger la tête.

Oni n'est pas un jeu vidéo, mais s'apparente plutôt à une belle bouse de vache bien chaude. Les graphismes sont sommaires, à la limite de l'insulte, l'animation rame lamentablement alors que rien ne semble le légitimer.

L'intérêt général frôle la correctionnelle et l'usage de ce jeu peut provoquer un ennui vite mortel. Ne cherchons pas midi à quatorze heures, comme dit le proverbe finlandais: "Oni est arrivé, Oni est reparti quand la

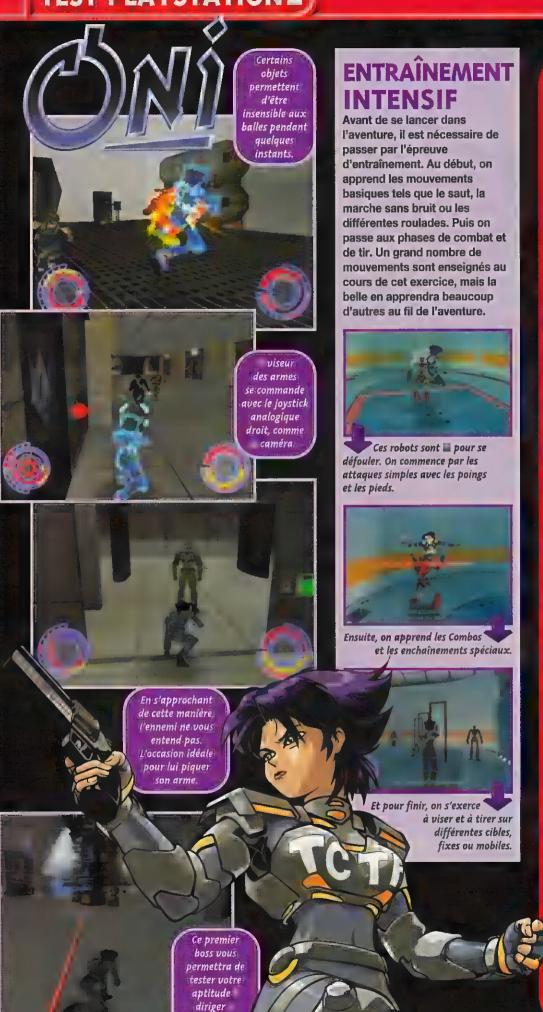
chasse d'eau fut tirée".

TOXIC

On se fait souvent surprendre par des tireurs embusqués

Attention aux adversaires capables de vous

tacler. A terre, ils peuvent vous frapper





- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANČAIS:
- Textes: FRANCAS
- Développeur: BUNGIE
- Éditeur: TAKE 2
- ACTION/AVENTURE
- d JOUEUR

Contrôle: TRES MOYEN Difficulté: VARIABLE Niveaux de difficulté: 3

Sauvegarde: OUI

Compatible: DUAL SHOCK 2

Vibrations: MOYENNES

PRÉSENTATION

Une cinématique typée manga, et de beaux écrans. Des menus simples.

GRAPHISMES

Pas terribles pour de la PS2: vides, sombres, ils manquent de finesse.

ANIMATION

De gros problèmes par moments lors des rotations de caméra.

MUSIQUE

Rares, mais elles sonnent bien et collent à l'ambiance.

BRUITAGES

Relativement complets, mais un peu répétitifs.

DURÉE DE VIE

Pas mal de missions et de lieux à explorer, mais il faut être motivé.

JOUABILITÉ

Le perso pose vraiment problème, et la caméra n'arrange rien.

Des passages sympas, mais rien de vraiment captivant. Et la réalisation globale est décevante. Oni n'est pas le hit attendu...

73%

87%

82°

32%

89 /

85%

88

75"

personnage





igner un pacte avec le Démon ne donne jamais rien de bon ; il suffit

d'avoir lu quelques histoires pour le savoir... Comme toutes les âmes tourmentées, M Simmons, un agent fédéral, est éperdument amoureux de son épouse. Sa tâche est donc celle-ci : retrouver le bonheur familial.

Malheureusement, après sa mort, il pactise avec Malebolgia qui lui



promet de revoir sa famille. Mais lu seul but de ce dernier est en fait de créer une armée pour préparer ↓ pocalypse ∃pawn est alor: réincarné sous une forme horrible, qui lui interdit tout rapport normal avec ceux qu'il aime. Il est devenu, à son insu, un sergent du Démon, un Hell Spawn:

Pas très clair!

On retrouve le même scénario sur Dreamcast, sur un principe de jeuinspiré de Power Stones, toutefois plus axé shoot them up. Tous les personnages de la série sont présents d's'affrontent dans d'immenses aires en 3D plutôt bien modélisées. On y trouve différentes armes, ainsi que des boules de couleur qui renforcent

vos attributs de base (les bleues augmentent la défense, les rouges l'attaquent et les jaunes rapidité). Chaque perso possède aussi une super attaque: Spawn. par exemple, sort ses fameuses chaînes, Overkill jette un superrayon laser de la mort, et Cogliostro lance des boules de feu ... Bref, une fois tous ces paramètres en main, vous avez des chances de gagner... Mais ce n'est pas sûr, étant donné la difficulté du jeu ! D'autant que certains persos sont vraiment petits bien faibles. Ajoutez cela la fait que les gros ennemis sont souvent accompagnés d'une bande de petits sbires, et vous comprendrez que les combats contre certains démons peuvent s'avérer infernaux dans tous les sens du terme (sans parler des caméras assez mal gérées qui ne rendent pas les combats très clairs).

AVIS OUI. MAIS...

Spawn est sûrement le plus décapant des shoots en 3D disponibles sur Dreamcast. Il faut aussi avouer que la réalisation est exceptionnelle. Les démons et leurs pouvoirs sont tout simplement hallucinants: ca explose dans tous les sens et vitesse de jeu est parfois incroyable! Au niveau de l'animation, dommage que les caméras n'aient pas été meilleures, mais l'effet de transparence lors des combats facilite la visibilité assez pauvre. Le jeu est bien défoulant quelques heures, mais on finit par se lasser assez vite de casser du méchant.

SWITCH





Version OFFICIELLE

Dialogues :

GRAPHISMES

Des persos gigantesques, une flopée d'effets spéciaux. Superbe.

ANIMATION

Exceptionnelle.

92%

94%

85%

MUSIQUE

Des thèmes hard rock qui illustrent plutôt bien l'action.

BRUITAGES

Rien à redire : tous les bruitages sont là et ils sont réussis.

DUREE DE VIE

Un mélange de shoot et de baston, un peu répétitif.

JOUABILITE

Certains persos ne sont pas faciles 80% à contrôler, mais ça va.

INTERET

Les persos du comics sont là, mais l'action est confuse et le principe, bourrin.

DUCATIVORLD

Le Ducati World
d'Acclaim pointe enfin
le bout de son
carénage sur
Playstation! Il y a fort
à parier que bon
nombre d'adeptes de
l'essorage de la
poignée ne vont pas
manquer l'occasion de
rouler au guidon des
célèbres bécanes
italiennes...

omme son nom l'indique, il n'y a que des Ducati dans ce jeu. Les fans de Kawa, BMW et autres Triumph seront donc décus, mais ils auraient tort de ne pas jeter un œil sur la Monster, la 996, ou la 900 Supersport... La quasi-totalité de la gamme Ducati d'hier et d'aujourd'hui est présente, soit au total, près d'une trentaine de modèles. Le jeu se déroule d'une manière très similaire Gran Turismo. On a le choix entre deux modes, Arcade et Carrière, ce dernier étant assez complet et intéressant. On commence par passer des permis composés d'épreuves de slalom, d'entraînements au freinage et aux lifférents types de courbes... Ensuite, on achète ses motos, casques 📬 combinaisons avant de se lancer dans les différentes compétitions.

pièces détachées sont chères et les primes offertes en cas de victoires sont peu élevées. Les motos s'inclinent très facilement; il est donc aisé de faire de belles courbes, bien en appui. Il est également assez simple de se mettre au tas, donc de perdre un temps précieux sur ses adversaires. Le moindre mur effleuré un peu sévèrement ou la moindre roue avant dans le sable se traduisent par une belle gamelle... Il faut donc toujours trouver le juste milieu entre pilotage agressif et prise de risque minimum. Les premières bécanes sont peu puissantes, mais lorsque l'on commence 🛝 grimper dans les catégories, on se retrouve souvent avec de beaux monstres particulièrement nerveux. Là, d'autres difficultés surviennent, comme par exemple réussir la poser la roue avant...

correcte. Les décors sont assez réussis mais manquent un tantinet de finesse, ce qui profite donc à l'animation qui, elle, est excellente. La sensation de vitesse est très bien retranscrite, surtout en vue subjective. Seul regret: les moteurs sont moyennement bien imités, et on ne retrouve pas 📗 bruit raugue caractéristique d'un 900 cm3... Dommage. Enfin, la durée de vie est à la hauteur, et le nombre de tracés est satisfaisant. Les amateurs de deux roues sur Playstation s'amuseront un bon moment, sans pour autant atteindre l'extase, comme dirait un room manager.

00:05:60



A armes égales Les différentes épreuves

Les différentes épreuves confrontent des pilotes possédant la même machine. In caractéristiques équivalentes, c'est donc la manière de trajecter qui fait la différence. Pour ruser, il est possible de gonfler sa bécane, mais les

Dès que l'on met la roue avant Pour ruser, il est possible de sa qual



AVIS OUI, MAIS...

de très bonnes choses, mais j'aurais aimé un jeu plus abouti, notamment sur le plan du pilotage. On se fait vite plaisir, mais il n'est pas réellement captivant. Et sur le plan visuel, si l'ensemble est correct, il y a trop d'imperfections, surtout lors des sorties de route. Mais bon, le nombre d'épreuves et de bécanes est satisfaisant, et le fan de bécanes s'amusera quelques heures.

ZANO

Un petit intérieur bien dosé... En cas de contact à grande vitesse, c'est la chute assurée.





PERMIS DE FONCER

Les permis sont une étape incontournable pour accéder aux différentes compétitions. Pour décrocher ces quatre permis, ill va falloir se bagarrer avec le chrono, et maîtriser sa bécane en toutes circonstances. Au menu: slaiom, enchaînements de courbes et de chicanes, accélération et freinage....



Cette épreuve sur un parking demande une bonne maîtrise de la moto à basse vitesse



Un slalom rapide où l'erreur ne pardonne pas



Une longue ligne droite, et une zone de freinage restreinte. Poser le museau de la bécane est primordial



Le pilote se penche plus ou moins selon l'angle d'attaque.



- Version:OFFICIELLE
- Dialogues:
- Textes:
- Développeur: ATD
- Éditeur: ACCLAIM
- COURSE DE MOTO.
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Contrôle: BON

Difficulté: PROGRESSIVE Niveaux de difficulté:

Sauvegarde: OUI

Compatible: DUAL SHOCK Vibrations: MOYENNES

PRESENTATION

Des menus pas vraiment réussis, et pas de belles cinématiques.

GRAPHISMES

Pas vilains, mais ils manquent de finesse. La modélisation des bécanes est moyenne.

ANIMATION

Pas de gros problèmes, la sensation de vitesse est excellente.

MUSIQUE

Assez sympa, mais on s'en passe facilement lors des courses.

BRUITAGES

Relativement complets, mais le son des moteurs n'est pas très réaliste.

DUREE DE VIE

Le nombre de circuits et d'épreuves est satisfaisant. Et il y a pas mal de bécanes.

JOUABILITE

Pas très dur de diriger les motos, mais leurs réactions sont brusques.

INTERET

Un bon jeu, mais pas un hit. La réalisation manque de finition et la pilotage est un peu stérile à la longue. 86%

74%

87%

92%

82%

82%

90%

85%



Les jeux de moto ont la cote en ce moment! Je me régale. Ducati World est le premier à vraiment proposer une vue subjective satisfaisante de motard. A première vue, l'effet

de balancier du guidon
pourrait facilement donner le
mal de mer, mais avec sa
concentration dans l'action, le
résultat est grandiose. La tête a même
tendance à pencher avec les virages
qui défilent. Enfin, ceci dit, celui qui
se contente uniquement de regarder
l'écran (et qui ne joue pas), risque
d'avoir rapidement la nausée.

GIA

ガンバード2

Capcom, le spécialiste des Resident Evil-like, est aussi un sacré expert des shoot'em up. Après Giga Wing 2, c'est au tour de Gunbird 2 de pointer son nez sur Dreamcast, Au menu: du shoot, du

shoot et encore du shoot.

Bon appétit.

ans ce genre de jeu, le scénario importe peu. Celui de Gunbird 2 est donc ultra simple: partir à la quête de la potion de la toute puissance. Sept guerriers sont dans les starting blocks, avec leurs propres caractéristiques: Alucard, Marion, Hel-Cob, Tavia, Morrigan (un des personnages de Darkstalkers), Aine et Valpiro. Ces personnages se distinguent par leur armement. A vous de faire le bon choix si vous désirez atteindre en toute tranquillité la fin du jeu. Le principe des shoot'em up est aussi vieux que les jeux vidéo: il suffit de pulvériser tout ce qui bouge à l'écran sans jamais réfléchir. De temps à autre, en fonction des ennemis abattus, des bonus font leur apparition, augmentant ainsi les capacités offensives de vos

personnages. On peut également récupérer de gigantesques bombes. Ces demières se révèlent fort efficaces quand les adversaires se font trop nombreux à l'écran. Plusieurs modes de jeu sont proposés, dont Im fameux mode Arcade, spécial torticolis. Attention, à ne pas utiliser sur tous les téléviseurs: papa ne va pas être content si vous lui bousillez sa télé à 20 000 balles!

Valpiro est un gros robot: Voici pourquoi ses attaques sont plus puissantes que la plupart des autres personnages.





34500



AVIS OUI, MAIS...

material problème avec les shoot'em up c'est qu'ils se ressemblent tous. Gunbird est très proche de

> Giga Wing 2, et peut-être même moins soectaculaire. La force de Gunbird 2 ne vient donc pas de ses graphismes, ni de ses animations, mais plutôt du nombre de persos sélectionnables: 7, record dans genre. La difficulté est dosée parfaitement et chaque type de joueur, du débutant au chevronné, trouvera ici son bonheur... si toutefois il aime le genre!

NIIICO

START

dizaines de

Devant les gros robots, n'hésitez pas à user de vos coups spéciaux. Plus votre jauge est pleine, plus ils seront puissants.



- Péveloppeur: CAPCOM
- Editeur: VIRGIN INTER.
 SHOOT'EM UP
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
 - Sauvegarde: CARTE MÉMO Compatible: VIBRATION

PRESENTATION

Pas de grandes cinématiques. Des textes en anglais.

GRAPHISMES

On a vu plus beau, même si certains décors sont réussis.

ANIMATION

Pas de ralentissements, même quand l'écran est rempli.

MUSIQUE

Elle n'apporte pas grand-chose aux parties.

BRUITAGES

Ultra classiques. Ils ne sont pas nombreux d'ailleurs.

DUREE DE VIE

Assez bonne et la difficulté est particulièrement bien réglée.

JOUABILITE

Instantanée, car on ne fait que tirer et se déplacer.

INTERET

Un shoot'em up très classique qui n'apporte pas grand-chose mais qui reste efficace.

80%

75%

Le précédent volet de Libero Grande était un jeu original mais à la réalisation vraiment peu soignée. Voici une nouvelle version réactualisée. Qu'en est-il?

ibero Grande propose particulier dans une équipe qui dispute un match de foot. Cette originalité permet de vraiment s'identifier a un footballeur pro et d'interagir sur le jeu d'une manière plus présente que dans les autres simulations de football. Le made Amazal pour le propose football. Le mode Amical vous lance rapidement dans le feu de l'action. Vous sélectionnez une équipe parmi il crème du foot. mondial, puis yous selectionnez un joueur parmi ceux qui sont proposés. Une fois sur le terrain. vous ne dirigez que lui. Vous pouvez, grâce aux boutor du pad, réaliser les gestes les plus techniques:

Comme \ vous y étien! Il est possible d'agir

directement sur jeu de vos coéquipiers pour orienter jeu à votre convenance. Vous pourrez demander des passes

longues ou courtes, des centres ou des frappes aux buts selon placement de vos partenaires et la situation du ballon sur le terrain. À vous de sentir jeu l de vous placer aux bons endroits pour peser sur le match. Des modes de jeu complémentaires sont accessibles à partir du menu principal. Coupe ou Championnal avec matchs aller retour. Les plus beaux ralentis de vos exploits pourront être sauvegardés. Vous pourrez également créer de toutes pieces un joueur llintegrer ... un véritable



Les débordements sur l'aile font des ravages dans les défense

du jeu pour bien figurer dans un match de haut niveau

AVIS OUI, MAIS.

Ce nouveau Libero Grande a fait l'objet d'une réalisation tout à fait correcte et bon nombre de défauts du premier volet ont été gommés. Reste quelques points très noirs, notamment ceux liés à la

iouabilité. Progresser ballon au pied est souvent délicat, et les commandes répondent quand elles veulent. De surcroît, l'action est confuse aussi bien en défense qu'en attaque. Mais, une fois les commandes maîtrisées, il devient possible de disputer des matchs de bon niveau.







Dialogues:

Développeur: NAMCO

ۃditeur: NAMCO ■FOOTBALL

JOUEUR

Sauvegarde: 1 BLOC
 Compatible: DUAL SHOCK

PRESENTATION

Aucune présentation digne de ce nom. Des menus simples.

GRAPHISMES

Des joueurs bien réalisés dans un bon environnement.

ANIMATION

Le strict minimum, mais globalement assez réussie.

MUSIQUE

Des thèmes de jeu de foot, c'est tout dire!

BRUITAGES

Bien trop discrets pour mettre de l'ambiance.

DUREE DE VIE

Beaucoup d'équipes et de joueurs à essayer.

JOUABILITE

Un long apprentissage s'impose avant de briller.

INTERET

Un jeu difficile à appréhender, mais qui innove dans l'univers du foot informatique.



Chaque victoire rapporte une ou plusieurs nouvelles voitures

Testé mimport il y a près d'un an (C+ n°100), ce Driving Emotion Type-S ne nous avait pas enthousiasmés. Espérons que Square ait profité de ce laps de temps pour lui apporter quelques modifications...





La caméra ne reste pas toujours dans l'axe de voiture. Apprécier les courbes est plus facile.



DRIVING EMOTION TYPE-S.

as de changements notoires entre cette version européenne et la version japona révolutionne pas la simulation automobile sur console en proposant de grosses licences des tracés connus des adeptes du genre. Les BMW, Porsche, Honda, Nissan et autres Ferrari seront donc de la partie, et ce sera sur des tracés comme Suzuka ou Tsukuba qu'il faudra les faire s'exprimera Répartis en quatre catégories de puissance, les véhicules se gagnent au fil des succès. Evidemment, on commence avec des petits modèles, Honda Civic par exemple, pour finir sur des GT bien connues, Penzoil ou

Supra GT... Un mode Ultime peut être débloqué; on pourra v concourir avec la Toyota des 24 heures du Mans, mais il n'apportera rien de plus au jeu

Des imperfections

Pad en main, les voitures étonnent par leur légèreté et leur absence de nervosité. Elles semblent flotter et glisser sur la route, au lieu vraiment de l'accrocher. De plus, il faut faire preuve d'un grand self-control du pouce gauche car les commandes sont d'une grande sensibilité. Bref, le pilotage est spécial, peu réaliste, et ne procure que très peu de sensations. Côté réalisation, silla modélisation des caisses est

très bonne, les décors sont pauvres et flous. Le défilement n'est pas vraiment fluide et scintillement important rappelle que l'on est devant l'un des premiers titres de la PS2. Pas de quoi exciter un room manager, donc.

Peu de qualités

Vous l'avez compris, Driving Emotion Type-S est loin de répondre aux attentes d'un adepte de simulation automobile. Seul u fait de gagner une nouvelle caisse après chaque course peut réellement motiver le joueur. Et les quelques réglages possibles sur les bolides ne

captiveront pas les fanas de la bidouille pendant des Enfin, sur le plan sonore, c aussi une déception. Les voitures se rapprochent plus d'un airbus A320 en vol que d'autre chose, il l'or discerne pas vraime moteur de cet étrange bruit de fond, ce qui, vous en conviendrez, ne facilité pas le pilotage en boîte manuelle. Le bilan est donc simple à faire très peu de qualités et d'énormes défauts... A moins d'être en manque de simulation de caisses, il act préférable



AVIS NON!

Ce Driving Emotion Type-S m'avait carrément déçu lors du test import il y a dix mols, et franchement je n'attendais pas grand-chose de cette version Pal. La conduite ne présente pas d'intérêt particulier, car on ne sent pas son véhicule sur la route: il semble flotter et manque cruellement de réactions à l'accélération et au freinage. Et ce ne

sont pas les graphismes et le son qui vont motiver le joueur à persévérer... Bref, patientez encore quelque temps, GT 3 va arriver!

ZANO



Les G1 sont
nettement plus
pointues a
conduire La boîte
manuelle est
conseillée l'on
veut trajecter



Un beau duel pour la première place face à la mythique Ferrari F50.

AVIS NON, MAIS...

Ce Driving Emotion Type-S se contente de trop peu pour satisfaire les spécialistes du genre.

Les graphismes n'ont pas particulièrement de relief, et la réalisation de l'ensemble ne risque pas de convertir les détracteurs

de la Playstation 2. Le pilotage,
même s'il propose quelques
finesses et une prise en main
progressive, ne délivre en aucun
cas des trésors d'ingéniosité. Les
quelques voitures et circuits présents
ne pourront apporter que peu de
plaisir aux possesseurs de cette
simulation.

TOXIC



mode Spécial 3e débloque en remportant la catégorie GT. Ici tout le monde est à armes égales.

TROIS VUES AU CHOIX

Les développeurs ont soigneusement retranscrit les planches de bord des voitures telles qu'elles sont dans la réalité. On peut voir les compteurs s'agiter devant nos yeux et les mains du pilote tourner le volant, mais force est de constater que la visibilité n'est pas très bonne. Il ne reste donc plus que les deux vues classiques: embarquée et extérieure.



De nuit, les compteurs sont superbes, mais on ne voit pas la route.



La position plus classique: derrière et légèrement surélevée...



En vue capot, on est assez bien situé. C'est le bon compromis entre sensation de vitesse et visibilité.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues:
- Textes: FRANÇAIS
- Développeur: SQUARESOFT
- Éditeur: ELECTRONIC ARTS
- COURSE AUTOMOBILE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Contrôle: MOYEN

Difficulté: PEU ÉLEVÉE Niveaux de difficulté: 2

Sauvegarde: OUI

Compatible: DUAL SHOCK 2
Vibrations: MOYENNES

PRESENTATION

Des menus agréables, mais les temps de chargements sont beaucoup trop longs.

GRAPHISMES

Les caisses sont réussies, mais les décors manquent de détails et de finesse.

ANIMATION

La sensation de vitesse est moyenne, et le défilement manque de fluidité.

MUSIQUE

Des thèmes pas terribles, on s'en passe sans problème.

BRUITAGES

De jolis effets, mais on aurait aimé entendre les moteurs!

DUREE DE VIE

Une demi-journée suffit à en faire le tour.

JOUABILITE

Maîtriser les caisses demande un temps d'adaptation et beaucoup de doigté.

INTERET

Quelques bons points, mais le jeu en lui-même n'est pas très captivant. La PS2 proposera sûrement une meilleure simu dans quelques mois... **75%**

85%

84%

85%

75%

78%

72%

75%

TEST DREAMCAST

Le second volet de Gigawing est déjà là. Sans grande prétention, ce nouveau challenge fera sûrement passer, comme son prédécesseur, un bon moment aux

e Gigawing 2 respecte la règle du shoot'em up. On dirige un petit vaisseau à travers différents niveaux, avec comme objectif de shooter tout ce qui bouge. Les ennemis surgissent de partout, et il faut souvent une bonne dose de sang-froid pour se faufiler au milieu des tirs. Fort heureusement, votre vaisseau est équipé d'un bouclier protecteur. Cependant, ce dernier ne dure que quelques secondes et met un petit laps de temps à se recharger. Par ailleurs, vous disposez (et vous pouvez en récupérer) de bombes dévastatrices. Celles-ci permettent de faire le ménage à l'écran et occasionnent de beaux effets visuels. Question graphismes, la Dreamcast n'est pas poussée dans ses derniers retranchements: l'ensemble est plutôt agréable, mais pas très recherché. Seules les explosions et certaines armes ennemies en mettent plein les yeux. Etonnement, des ralentissements surviennent lors de certains de ces effets. Pour ce qui concerne les modes de jeu, on a logiquement le choix entre Arcade et Score Attack.

amateurs de shoot.







Un petit shoot them up de temps en temps, ca fait du bien. J'avais passé un bon moment sur le

> premier Gigawing, mais là je dois reconnaître que ce second volet manque d'innovations. Peu de choses les différencient, 🖿 ont les mêmes qualités et les mêmes défauts. Sauf que 🖿 premier volet ne comportait pas ces gros ralentissements. Bref, c'est une affaire de puristes, ceux qui aiment le genre vont s'amuser un bon moment mais pas vraiment prendre leur pied...



TIME 21

Développeur: CAPCOM

Editeur: TAKUMI SHOOT THEM UP

1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Sauvegarde: VMCompatible: -

PRESENTATION

Une petite séquence d'intro, et des menus pas très réussis.

GRAPHISMES

Assez jolis, mais on a vu mieux sur Dreamcast.

ANIMATION

Bien dans l'ensemble. De gros ralentissements parfois.

MUSIQUE

Discrète et pas vraiment agréable.

BRUITAGES

Classiques. La voix qui commente le jeu est à bannir.

DUREE DE VIE

On le finit facilement. Des challenges intéressants.

JOUABILITE

Pas de problème pour diriger les vaisseaux et utiliser leur arsenal.

INTERET

A réserver aux fans, On aurait préféré un jeu plus long et sans ralentissements!

VOUS AVEZ AIMÉ LE PREMIER? Recevez DRIVER 2 avec votre abonnement



Pour vous : 519 seulement **Economisez 200^F!**



Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles + - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519 ^e au lieu de 749 ^e soit 200 ^e d'économie.						
Je recevrai le jeu Driver 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).						
Nom:	Prénom :					
Adresse:	***************************************					
Code postal : Ville :						
Date de naissance : (facultatif)	Tél.: (facultatif):					
☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +						
☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :	Cionatura obligataira					
	Signature obligatoire :					
Date d'échéance : LLL LLL						

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Driver 2 au prix de 299F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans 🔳 limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès 🔳 🔤 rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans ce courrier sont indispensables au traitement de

Championship (Motocross 2001 Featuring Ricky Carmichael

Le motocross est une discipline particulièrement spectaculaire où les pilotes les plus timbrés de l'univers, sur leurs bécanes surpuissantes, atteignent des sommets sur des cincuits sinueux et accidentés. Tout un programme. AVIS NON. MAIS...

> Ce jeu de motocross ne possède pas suffisamment de qualités pour me permettre de vous le conseiller. Les graphismes sont vraiment laids et les possibilités finalement plutôt limitées.

L'animation est assez fluide, mais la vitesse de défilement donne parfois la gerbe. De plus, la jouabilité est franchement limite et il est vraiment difficile de réussir des figures intéressantes. Les modes de jeu manquent de fraîcheur et d'originalité. Maigré la présence emblématique du célèbre Ricky Carmichael, ce Championship Motocross ne mérite aucune attention de votre part.

TOXIC

introduction survitaminée de Championship Motocross présente, par l'intermédiaire d'images réelles, les exploits des plus incroyables pilotes du championnat actuel. Le menu principal vous propôse de vous lancer rapidement sur les pistes grâce a une course rapide. Vous avez juste ... sélectionner la catégorie 120 ou

250 cm³. Dès lu début du feu, vous avez accès au premier circuit disponible, en fonction

de vos résultats, vous pourrez

Le mode Championship vous

oblige à participer au véritable

championnat de motocross, en ayant au préalable choisi un

débloquer d'autres pistes.

pilote et une bécane. Vous

l'ensemble des courses de la

devrez concourir dans

saison régulière et accumuler suffisamment de points pour finir en tête du classement général.

Des courses 🏟 la chaîne

Le mode Career vous demande de paramétrer les caractéristiques d'un pilote et de veiller au bon déroulement de sa

carrière Vous devrez lui faire franchir les étapes nécessaires

Les 250 cm² sont des monstres de puissance. Attention les yeux in les oreilles.

avant qu'il obtienne le statut de superstar du motocross. Le mode Practice est un incontournable pour quiconque souhaite bien maîtriser les Freestyle, quant à lui, vous permet d'accéder à des pistes spéciales où des rampes vous allendent. Il faut y réaliser des



Beaucoup d'acrobaties et de délires dans les airs en perspective.

commandes du paddle. Le mode figures dans les airs en ayant



Admirez la figure de ce maître des airs.



Le mode Career propose une adversité de taille. Attention dans les virages.

pris un élan suffisant pour atteindre une bonne hauteur. Les options sont simples et permettent de bien paramétrer l'ensemble des possibilités qu'offre ce Championship Moto cross 2001.



Dialogues:

Textes: FRANÇAIS

Développeur: FUN COM Éditeur: THQ MOTOCROSS

1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

Sauvegarde: OUI Compatible: DUAL SHOCK

PRESENTATION

De belles images fluides et des exploits de spécialistes.

GRAPHISMES

Quelques couleurs et quelques pixels qui se battent sur l'écran.

ANIMATION

L'animation est assez rapide, mais l'action demeure confuse.

MUSIQUE

Des thèmes pêchus qui rythment bien les courses.

BRUITAGES

Aucune innovation ni originalité notables.

DUREE DE VIE

Les différents modes assurent quelques heures de jeu.

JOUABILITE

Quelle que soit la moto, il est difficile d'évoluer sur les circuits.

INTERET

Des graphismes légers, une jouabilité approximative... Pour inconditionnels de Ricky.

80%

70%









Version:

Dialogues FRANÇAIS

Textes: FRANÇAIS

Développeur: ARGONAUT Éditeur: SONY PLATES-FORMES

JOUEUR
Sauvegarde: 1 BLOC
Compatible: PAD
ANALOGIQUE, DUAL SHOCK

PRESENTATION

Quelques cinématiques tirées du dessin animé.

GRAPHISMES

Des niveaux monotones et des textures peu détaillées.

ANIMATION

Des mouvements de persos bien fichus. Pas de ralentissement.

MUSIQUE

De bons thèmes mais qui ne rythment pas l'action.

BRUITAGES

Des voix en français, mais les dialogues sont vraiment tartes!

DUREE DE VIE

On avance rapidement, car la difficulté n'est pas élevée.

JOUABILITE La prise en main est bonne. Seul point noir: la gestion des sauts.

INTERET

Kuzko est un jeu de plates-formes assez bien fichu mais qui s'adresse aux enfants.



COGNAC Center 75, avenue Victor Hugo 05.45.35.07.45

CHALON/SAONE Center 25, grande rue 03.85.42.98.58

ST QUENTIN Center 23, place de l'Hôtel de ville (consulter le minitel)

ST DENIS (93) Place du 8 mai 1945 01.48.21.05.10 **BREST Center** 24, rue de Siam 02.98.46.03.03

ST GERMAIN en LAYE Center 72, rue de Poissy 01.39.73.66.42

TOURS NORD Center C.C. Auchan - Petite Arche 02.47.86.08.08

ST JEAN de LUZ Bd Victor Hugo 05.59.85.35.50

Tél: 03.20.51.44.75 Tél: 03.28.38.18.78

NOUVEAU Tél: 03.26.85.03.03

Tél : 03.21.28.45.45 ROUEN CENTER

REIMS NORD Center Centre Commercial Cora

03.26.85.03.03

LA GUADELOUPE Baie Mahault 05.90.38.13.96

	V IV	Œ

ABBEVILLE ALBI AMIENS CENTER ANGERS CENTER ANGLET CENTER ANGOULEME CENTER ARLES AUTUN AUXERRE AVIGNON CENTER BARENTIN CENTER BERCK/MER CENTER BESANCON BLOIS CENTER BOULOGNE/MER CENTER BOURGES CENTER BREST CENTER BRIVE CALAIS CENTER CAMBRAI CENTER

CERGY PONTOISE CHALON S/SAGNE GENTER

03.22.24.90.80 05,63,49,94,40 03.22.92.28.85 Tél: 02.41.87.59.14 Tél: 05.59.03.72.03 Tél: 05.45.94.43.15 Tél: 84.90.96.84.81

Tél : 03.21.23.45.25 Tél : 03.85.52.85.53 Tél: 03.86.52.85.53
Tél: 03.86.52.82.21
Tél: 04.90.82.22.61
Tél: 02.35.91.98.88
Tél: 03.21.09.48.13
Tél: 03.81.81.67.09
Tél: 02.54.78.97.38
Tél: 03.21.09.20.95 : 02.48.70.39.10 : 02.98.46.03.03 Tél: 05.55.17.92.36 Tél: 03.21.19.49.59 Tél: 03.27.78.77.42 Tél: 01.34.25.06.06 Tél: 03.85.42.98,58

CHAMBERY CHATEAUROUX CHATELLERAULT CHOLET COGNAC CENTER COLMAR CREIL CENTER DAX CENTER DIEPPE DIJON DUNKEROUE CENTER FECAMP FORBACH FOSSES CENTER FREJUS GAP GEX GRENOBLE HAGUENAU LAGNY S/ MARNE LA ROCHELLE LA ROCHE/YON CENTER LA VARENHE SI HILAIRE LE HAVRE *CENTER*

Tél : 04.79.60.03.81 LENS CENTER Tél : 02.54.60.86.97 LILLE LILLE LILLE 2 CENTER 05.49.21.80.76 02.41.46.06.01 LIMOGES CENTER Tél: 02.41,46.06.01 Tél: 05.45.35.07.45 Tél: 03.89.21.72.72 Tél: 03.44.25.56.64 Tél: 05.58.90.26.88 LIVRY GARGAN CENTER LORIENT CENTER LORIENT 2 CENTER Tél : 02.35.84.63.90 Tél : 03.80.58.95.94 MEAUX METZ CENTER Tél: 03.28.66.73.73 Tél: 02.35.29.90.00 Tél: 03.87.88.76.87 Tél: 01.34.68.42.25 MONTARGIS MONTELIMAR Tél : 04,94,53,64,18 Tél : 04,92,56,09,66 NANTES CENTER NEVERS CENTER Tél: 84.50.41.92.21 Tél: 04.76.47.14.25 NIMES NIORT CENTER Tél: 03.68.73.53.59 Tél: 01.60.07.73.07 DRIFANS

REIMS NORD CENTER

Tél: 05.46.41.29.01 Tél: 02.51.47.39.52

Tél: 01.41.81.03.17

Tál MOLSHEIM Mont de Marsan *Center* Tél : 04.75.01.75.82 : 02.41.87.59.14 NOUVEAU TÉL Tél: 03.86.61.23.32 Tél Tél: 05.49.77.05.13 Tél: 02.38.80.45.50 PAU CENTER : 05.59.72.91.32 : 02.98.64.29.15 DUIMPER CENTER Tél QUIMPER 2 CENTER Tél : 02.98.10.24.78

: 05.55.12.16.12 : 01.41.53.11.98 SAINTES CENTER SARREGUEMINES 02.97,21.69,73 SOISSONS
DENIS (93) 04.78.60.33.60 01.60.25.11.56 03.87.75.22.75 ST JEAN DE LUZ 03.88.38.33.32 **MAZAIRE** 05,58,06,39,51 02,38,98,00,67 TARBES 04.56.21.81.33

SENLIS GENTER

SALLANCHES CENTER

ST BRIEUC CENTER Tél: 02.96.61.72.60 ST GERMAIN EN LAYE CENTER NOUVEAU Tél: 01.39.73.66.42 ST OMER CENTER ST QUENTIN CENTER STRASBOURG CENTER TARNOS THIONVILLE CENTER TOURS NORD CENTER
TROYES MOUVEAU TÁI TULLE CENTER VALENCE VALENCIENNES CENTER VANHES CENTER

Tél: 02.32.08.03.03 Tél: 03.44.60.07.79 Tél: 04.50.58.49.11 Tél : 05.46.74.13.56 Tél : 03.87.02.96.00 Tél: 03.23.53.25.75 NOUVEAU Tél: 01.48.21.05.10 HOUVEAU Tél: 05.59.85.35.50 Tél: 02.40.22.60.15 Tél: 03.21.88.14.15 NOUVEAU consulter le minitel Tél: 03.88.22.54.81 Tél: 05.62.44.92.92 : 05.59.64.18.66 : 03.82.34.61.49 NOUVEAU Tél: 02.47.86.08.08 Tél: 03.25.73.11.28 05.55.29.58.08 04.75.56.72.90 Tél: 03,27,47,30,60 Tél: 02,97,42,60,60 NOUVEAU Tél: 02.54.67.19.10







DNLINE online

AGEN / SIDERAL 2000 Tél: 05.53.47.73.01 BRESSUIRE / PATTY VIDEO

Tél: 05 49 74 22 79 CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP Tél: 02.43,70.37,45 CHAUVIGNY / ESPACE CULTURE ET LOISIRS Tél: 05.49.38.11.55 FOURMIES / VIDEOSTOCK Tél: 03.27.57.58.09 JOLLY MI JOSAS / CINEBANK Tél: 01.39.56.89.63 Tél: 05.59.67.00.94 SIGNY **DRTHEZ / JOUPI** PAUILLAC / COBRA VIDEO PLOUZANE / CINEBANK Tél: 05.56.59.16.96 SION Tél: 02.98.45.82.51 **RUFFEC / NEW GAMES** Tél: 05.45.30.37.34 ST ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO Tél : 05.57.43.25.56 ST JEAN D'ANGELY / MAG PRESSE Tél: 05.46.32.56.02 STE FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTE THI: 05.57.46.13.00 VOIRON / PAT' VIDEO

BRUXELLES CENTER Tél : (2) 514 67 37 (00 352) 26.53.04.42 FORT DE FRANCE LUXEMBOURG CENTER PAMPELUNE CENTER (Espagne)

GENEVE - CHARMILLES Tél: 022.940.03.40 **GENEVE - PLAINPALAIS** Tél: 022,800,30,50 GENEVE - MEYRIN Tél: 022,980,07,80 LAUSANNE Tél: 021.329.64,14 ROLLE Tél: 021.826.25.25 Tél: 022.363.03.09 Tél: 027.323.83.55

POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE

CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

(08 34) 948.15.42.23 LA GUADELOUPE

NOUVEAU Tél: 05.90,38.13.96

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE. CONTACTEZ NOUS : **NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER**

Notre concept fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 115 magasins en France ill en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobillers, informatique de gestion, centrale d'achats, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

wous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement Parc des Baumes - 638, avenue de la Libération - 13160 CHATEAURENARD



* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles, valable uniquement en France métropôticine.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en ban d'achat uniquement .*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasins deposées. (1) INTERDEAL: 2,21F/minutes.

***Transcription**

Transcription

***Transcription**

***Transcri

SPEEDY GONZATEST



n mars évite les farces! Vous ne connaissiez pas le dicton ? Décidément on va finir par rebaptiser cette rubrique Pocket+, vu tous les jeux Gameboy Color... Et quand la Gameboy Advance sera là, i'ose à peine imaginer ce que ma vie va devenir. Déjà que je ne me déplace jamais sans ma portable, à la plage, pendant la sieste, le soir au bar... Ça va être la folie! A propos de folie, voici le programme du mois : Le Roi Lion, Men In Black 2 et Croc 2 sur GBC, Vanishing Point sur PS et Les 102 Dalmatiens sur Dreamcast. Sur ce, ie vous laisse avec ces petites merveilles et rendez-vous le mois prochain.

LEROI

Voici les nouvelles aventures de Simba Le petit roi lion est de retour sur nos écrans et bien évidemment sur nos consoles. On ne s'inquiète



pas trop à l'idée de jouer une conversion Disney, souvent synonyme d'un minimum de qualité, même s'il y a peu de chance de tomber sus queique chose de révolutionnaire. On contrôle donc Simba, et il ve falloir bondir à travers la savane et les différents paysages de l'Afrique. Ce qui impressionne de suite, c'est l'animation du félin. Une souplesse et un réalisme remarquables. La qualité des graphismes est elle aussi troublante i clest coloré, fin, vraiment très agréable. Aussi beau que jouable, des minijeux, des plates formes classiques mais bien concues une jouabilité nickel chrome. Cette adaptation est une petite réussite et un vrai plaisir. ACTIVISION

DREAMCAST

LES 102 DALMATIENS

Après la Gameboy, la Dreamcast ! c'est l'invasion canine sur les consoles! Il va falloir contrôler deux chiots. Les cent autres se sont fait attraper par lu vilaine Cruella, qui veut construire une usine de jouets et transformer les affreux clébards en gentilles peluches. Toujours le même refrain avec les adaptations Disney: bonne facture graphique, bonne maniabilité, bonne durée de vie... En revanche, c'est très classique. Il semble donc que cela n'attirera vraiment que les inconditionnels du film ou du genre plate-forme basique. Absolument rien de révolutionnaire...



CROC 2

Le petit crocodile est de retour pour de nouvelles aventures. C'est bien de cela dont il s'agit, car le jeu est très axé aventure. On parcourt le monde coloré des Globos, et il va falloir se mettre à l'écoute des réclamations de chacun. Untel s'est fait voler son sandwich par un oiseau, un autre veut retrouver les coffres à trésor perdus... Bref, plein de petits objectifs à remplir. Au niveau de la jouabilité, c'est plutôt bon : le perso est un peu pataud, mais c'est sûrement dû à son état de Crocodile. Le tout reste quand même très classique 💵 n'atteint pas des sommets... De plus, la concurrence est rude sur la machine. Les fans du premier épisode pourront jeter un œil, les autres passeront leur chemin.

THQ





MEN IN BLACK 2

"Here comes the men in black !" Les revoilà i Cette fois-ci, on a droit à l'adaptation du dessir animé. Dans une formule action/plates-formes, illfaul retrouver les quatre paires de lunettes noires qui sont éparpiliées dans le niveau Bien sûr, il faudra braver moult ennemis, et sauter aussi agilement quiun cabri pour espérensien sortinindemne et remplir sa mission. Le personnage demeure un peu rigide et l'action pas vraiment intéressante: Bref, on est assez loin du hit et les adaptations moyennes ne sont pas notre tasse de the

PLAYSTATION



VANISHING POINT

Ce jeu ne restera pas dans les annaies, même s'il paraît très complet de prime abord. De multiples véhicules inspirés de la réalité sont disponibles (dont un bon nombre à débloquer) ainsi qu'un mas de modes de jeu accessibles. Quel dommage que les véhicules soient si peu jouables et que le jeu soit si laid. C'est aussi fade que le papier peint de la mansarde d'un room manager l'Les caisses de folie consées ruffer à fond et trajecter à mort réagissent bizarrement Vraiment Vanishing Point he vaut pas tripette (sauf si vous l'achetez, ce que le vous déconseille) !!

CCLAM

Abonne-tol à Consoleste et reçois ta deuxième manette

HAYSTATION DUAL FORCE

- Pour tous les jeux Pla
 - A ... ue et vibrante:
 - Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
 - Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique numérique standard,
 - Prises tactiles
 en caoutchouc

399^F au lieu de 619^r



DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les jeux Democast
- Entièrement programmable,
- + 8 boutons pour l'action
- Commandes numériques et analogiques

- Boutons et poignées en caoulchouc.
- Fentes your vibration VMIII

429F au lieu de 619°

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à : Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARS CEDEX 15

au tarif de 399 F au lieu de 619 F soit 220 F d'économie

Je recevrai la manette PlayStation dans un délai de 6 semaines

après enregistrement de mon règlement.

Nom:

OUI. je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros)

Code postal: Ville:

- 🖵 Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +
- $\hfill \Box$ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'échéance : Signature obligatoire :

Yous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Fonce au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros)
au tarif de 429 F au lieu de 640 F soit 190 F d'économie

Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Code postal: Ville:

- lacktriangle Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +
- Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'échéance : Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 193 F.

Choisir un bon jeu pour sa console, c'est un peu comme tomber sur un room manager aux mœurs légères : on n'a pas le droit à l'erreur ! Ainsi, pour vous éviter de passer un désagréable moment en compagnie d'un mauvais jeu, Consoles+ a sélectionné pour vous ce qui se fait de mieux sur Playstation, Dreamcast et Nintendo 64. Merci qui?



Konami l Joueur **Dual Shock** Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges

des méchants terroristes. Infiltration. espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche. complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.



Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.



 GT Interactive ■ 1-2 joueurs Pad analogique **Dual Shock**

Quatre nouvelles villes à explorer en long, en large et en travers, 40 missions inédites, un mode 2 joueurs en simultané et la possibilité de changer de voiture !

READY 2 RUMBLE BOXING



Midway • 2 ioueurs Carte-mémoire **Dual Shock**

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement: gauches, droites, uppercut... Pan! dans les dents. Chauds les marrons, chaud!



Psygnosis • 1-4 joueurs Carte-mémoire

La relève est là! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau il une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est must sur PS!

2000



Konami 2 loueurs Carte-mémoire

In nouvel ISS, version 2000, est encore meilleur que le précédent épisode. Prise en main améliorée, animations décoiffantes et, surtout, plaisir de jouer au top. Champion!



- **■** Capcom l joueur Carte-mémoire
- Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et 1 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage 🔳 bains de sang assurés.



Sony • 4 joueurs Jogcon **Dual Shock**

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument!

OF HONOR RESISTANCE



 Electronic Arts • 1-2 joueurs Carte-mémoire **Dual Shock**

Rare sont les Doom-like à posséder une ambiance comme ce nouvel épisode de Medal M Honor. Bruitages formidables, prise en main exceptionnelle... le fin du fin I

RACING SIMULATION 2



Ubi Soft • 2 joueurs Carte-mémoire **Dual Shock**

Exit Formula 1! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique!



Virgin 2 joueurs Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...



 Electronic Arts • 2 joueurs Carte-mémoire

Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.



Sony 2 joueurs Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top! D'la balle!



Codemasters 2 joueurs **Dual Shock** Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.



- Eidos • 1 joueur
- Carte-mémoire **Dual Shock**

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son



HAWK'S PRO SKATER 2



Activision • 1-2 joueurs Carte-mémoire **Dual Shock**

Au programme de cette nouvelle simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveau est également disponible.



 Hudson Soft • 5 joueurs Carte-mémoire Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.



Sony • 2 joueurs Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

OM GENERATIONS



Virgin 2 joueurs Carte-mémoire **Dual Shock**

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.



• 1 joueur Carte-mémoire **Dual Shock**

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant

de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec

le pad analogique.



AL FANTASY IX



Sony

• 1 joueur Carte-mémoire **Dual Shock**

La suite du jeu d'aventure la plus attendue de l'année sur Playstation est enfin là ! Squaresoft revient à ses premères amours m propose une aventure mâtinée d'heroic-fantasy. Terminé l'univers futuristes des



le plus grand plaisir des fans de la première heure. Avec ce neuvième épisode, le jeu gagne en beauté grâce à des graphismes merveilleux et des effets spéciaux incroyables. Attention, le jeu tient sur 4 CD ! Vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin.



Acclaim • 4 joueurs Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzie Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

GRAN TURISMO 2



Sony • і јоцецт

Carte-mémoire **Dual Shock**

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits un plaisir de jeu toujours présent.



Sony 2 joueurs Carte-mémoire **Dual Shock**

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes!

ILATION DE FOOTBALL



 Electronic Arts • 4 joueurs Carte-memoire

La nouvelle mouture de Fifa ne dépasse pas celle sortie l'année dernière. La version 99 reste aujourd'hui encore une référence en la matière. C'est foot non ?



 GT Inetractive • 1 joueur Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

HEARTS



Konami • 1 joueur Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et querriers sont au rendez-vous.



Electronic Arts 2 joueurs Carte-mémoire

La querre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque!



Sony • 1 joueur Carte-mémoire Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en fait un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



Sony • 4 joueurs Carte-mémoire

Depuis des mois, la belle Anna égaie les pages de Consoles+, et on ne s'en lasse pas. Normal, cette suite de Smash Court Tennis de Namco est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour vous perfectionner, un professeur particulier lancera la balle où vous voulez. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.



GHTER DESTINY



Infogrames 2 joueurs Memory Pak Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

RACER 61



NINTENDO

• 4 joueurs Memory Pak Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est in simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

GOLDENEYE



Nintendo • 4 joueurs Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD



Konami • 4 joueurs Memory Pak Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sidney. Un must!

MARIO TENNIS



Nintendo 4 joueurs

Memory Pak Rumble Pak

Le jeu de tennis le plus amusant III le mieux réalisé du moment. Modes spéciaux inspirés de Mario Kart, prise en main intuitive, mode 4 joueurs musclé... à posséder!

SQUADRON



Nintendo • 1 joueur Ram Pak Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

PRO 99



Konami • 4 joueurs Memory Pak Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.



Infogrames 2 joueurs Memory Pak Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ca vous dit? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally!

RESIDENT EVIL 2



Capcom • 1 joueur Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore, Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but: vous sortir vivant de la situation.

READY 2 RUMBLE BOXING



Midway • 2 joueurs Memory Pak Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent III les visages se déforment durant les combats. Chaud devant!

ATION DE FOOTBALL



● E.A. Sport • 4 joueurs **Memory Pak**

Rumble Pak Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les

MARIO KART 64



Nintendo 4 joueurs Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées M bourrées d'action, Un must!

sensations de ce sport magnifique

dans une seule cartouche.

ZELDA OCARINA OF TIME



 Nintendo • 1 joueur Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique!

/IPEOUT 64



Infogrames • 4 joueurs Memory Pak Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

ONACO GP RACING SIMULATION 2



Ubi Soft 2 joueurs Rumble Pak Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe!

ET FORCE GEMINI



Nintendo • 4 joueurs Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés: un garçon, sa sœur et un chien robot.

o SNOWBOARDING



Nintendo • 2 joueurs Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

ISS PRO 98



Konami • 4 joueurs

Memory Pak Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente? Dribbles, passes, unedeux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle!

BUST A MOVE 3



Acclaim

• 4 joueurs Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faitesles exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

64/BANIO-KAZOOIE



Nintendo • 1 joueur Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de 📓 console Nintendo 64, reste encore à ce jour une

référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire

grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages



que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), im jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intéret redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété. Deux titres indétrônables!

DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET D'AUTRES SOLUCES PAR TÉLÉPHONE AU

08 926 88 926

(pas les mêmes : sur 3615 ASTU : 3615 SOLU)







3315

LA BANQUE N°1 EN EUROPE

(tous supports confondus: magazines, CD, Internet, Minitel...)

SE OF THE DEAD 2



Sega 2 joueurs VM/Gun Purupuru Pack

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable

défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et la sang (vert!) coule à flots. A la vôtre ! Buuuurp !





TONY HAWK'S PRO SKATER 2



Activision • 1-2 joueurs VM Purupuru Pack

Voici la plus aboutie des simulations de skate du moment. Figures en tout genre, graphismes fins at colorés, animation fluide et rapide... que demander de plus ?

2 RUMBLE



Infogrames • 2 joueurs VM

Voici une simulation de boxe qui va vous en mettre plein les yeux! Animations souples et humour répondent présents. Décapant !

CO LE DAUPHIN



Sega I joueur VM Purupuru Pack

Après avoir fait les beaux jours de la Megadrive, Ecco revient sur Dreamcast. Un univers aquatique merveilleux épaulé par des graphismes somptueux. Le top!

STAR ONLINE



Sega • 1-4 joueurs **VM** Purupuru Pack

Le premier jeu d'aventure en ligne sur console est une réussite totale. Faites équipe avec les joueurs du monde entier! Whaou!



Sega 2 joueurs

Purupuru Pack

Snow Surfers est in suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé!



Eidos o i joueur

Purupuru Pack

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara exhibe désormais ses jolies fesses. Chaud devant, chaud!



Ubi Soft 2 joueurs VM **Purupuru Pack**

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

UA STRIKER 2



Sega 2 joueurs Purupuru Pack

Virtua Striker **■** est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

LY 2 EXPERT EDITION



Infogrames • 2 joueurs VM

Purupuru Pack

V-Rally 2 propose plusieurs sortes de courses, toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voltures sont au départ mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie. Chauffe, Marcel, chauffe!



Ubi Soft • i joueur VM

Grandia II est un jeu d'aventure passionnant. Différentes quêtes sont proposées à travers des décors tout en 3D d'une grande beauté. Un must du genre.

ACO GP RACING SIMULATION 2



Ubi Soft • 1-2 joueurs VM Purupuru Pack

La plus aboutie des simulations de Formule 1 vous propose de devenir pilote d'une grande écurie letemps d'une saison. Sensations de vitesse garanties. Splendide!

III ARENA



• Sega • 1-4 joueurs VM Ритирити Раск

Le Doom-like le plus percutant du moment vous propose des parties endiablées sur Internet avec les joueurs du monde entier. Mortel!



• Sega • 1-2 joueurs **VM** Purupuru Pack

Le meilleur jeu de baston 3D à tous les niveaux : prise en main, réalisme des coups, animations fluides et rapides, graphismes époustouflants... Quelle claque !



Sega I joueur VM

Purupuru Pack

Jet Set Radio est fait pour ceux qui aiment le skate et les graffitis. Graphismes démentiels, superbes animations, prise en main géniale.



• Sega • i joueur VM Purupuru Pack

Que de changement depuis la Megadrive! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom; 3D hallucinante... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A fond la forme !

VIRTUA TENNIS



• Sega • 4 joueurs VM Purupuru Pack

La Dreamcast reine du sport? Très certainement avec cette nouvelle simulation de tennis ultra réaliste. Plus vraie que nature!



Sega • 1-2 joueurs VM. Purupuru Pack

Une course en temps réel dans les rues de San Francisco, Tokyo ou Londres... ça vous chante? MSR est là : 250 circuits, plus de 30 véhicules... Un vrai bonheur !



Sega • i joueur VM Purupuru Pack

Fidèle adaptation du jeu d'arcade, Crazy Taxi va vous étonner par ses graphismes brillants et ses animations ultra fluides. Un must.

DENT EVIL: CODE VERONICA



Eidos l joueur Purupuru Pack

Cette version de Resident Evil est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la Dreamcast confèrent au jeu un look proche d'un film cinématographique: jamais jeu d'aventure n'a été aussi beau ni aussi réaliste. Dans cette aventure, on retrouve Claire Redfield. Partie à la recherche de son frère mystérieusement disparu, la jeune femme se fait alors kidnappée et se voit jetée dans une prison, sur une île en plein Pacifique. L'aventure commence ici... les frissons aussi!



DREAMCAST PLAYSTATION 2

READY TO RUMBLE 2

Let's get ready to rumble! Ça va cogner sec et dur! Après une longue attente, tous les codes sont enfin disponibles pour les deux machines!

Tous les persos, les costumes cachés, le boxeur zombie, les gros poings. De quoi vous réjouir au plus haut point, j'en suis sûr...



Note: tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection des personnages c'est réussi un son retentit

POUR AVOIR TOUS LES BOXEURS

DC: Gauche, Gauche, Droite, L. Gauche, Droite, Droite, deux fois R.L

PS2 Gauche, Gauche, Droite R2, Gauche, Droite, Droite, deux fois R1, R2.



Si c'est réussi, la grille des persos se remplit et Billiet Hillary Clinton apparaissent



II2 ENFOLE

POUR AVOIR TOUS LES COSTUMES DE CHAMPION

DC: Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut, Livingt fois i L. PS2: Gauche, Bas, Droite, Droite, Haut, R1, R2, vingt fois R1, R2,





POUR QUE JOEY T SOIT EN BEBE

Mettez date de votre Dreamcast sur le premier jour de l'année ou tapez

DC: Droite, Haut, trois fois Bas, II L. PS2: Droite Haut, trois fois Bas, R1. R2

POUR QUE SELENE STRIKE SOIT BUNNY-GIRL

Mettez la date de votre Dreamcast a la Saint Valentin ou tapez:

DC: Droite, Haut trois fois Bas, deux fois L.

PS2: Droite, Haut, trois fois Bas. deux fois R1, R2.



POUR AVOIR LIARBITRE DEGUISÉ EN LEPRECHAUN

Mettez la date de votre Dreamcast à ia Saint Patrick

DC: Droite, Haut trois fois Bas, trois fois in L.

PS2: Droite, Haut, trois fois Bas, trois fois R1, R2



POUR AVOIR MAMA TUA EN BUNNY

Mettez la date de votre Dreamcast sur les vacances de la zone Est des Etats-Unis ou tapez

DC: Droite, Haut, trois fois Bas. quatre fois L.

PS2: Droite, Haut, trois fois Bas, quatre fois R1, R2.



POUR AVOIR G.C THUNDER EN ONCLE SAM

Réglez la date de votre Deamcast sur le 4 juillet ou tapez:

DC: Droite, Haut, trois fois Bas, cinq fois WL

PS2: Droite, Haut, trois fois Bas, cinq fois R1 R2



d!Halloween ou tapez

POUR AVOIR JR FLURRY EN

Mettez votre Dreamcast sur la date

SQUELETTE













POUR AVOIR UN BOXEUR

DC: Droite, Droite, Haut, Bas, Droite, L. PS2: Droite, Droite, Haut, Bas

Droite R1 R2



POUR AVOIR SELENA EN ELFE ET RUMBLE

MAN EN BONHOMME

Réglez la date de votre Dreamcast sur 25 décembre

DC: Droite Haut trois fois Bas, huit

PS2: Droite, Haut, trois fois Bas, huit fois R1: R2



POUR AVOIR LA GROSSE TETE

DC: Droite Droite, Haut Bas, Droite, trois fois

PS2: Droite, Droite, Haut, Bas. Droite, trois fois R1

POUR AVOIR UN GROS BOXEUR

DC: Droite Droite Haut, Bas, Droite deux fois

PS2: Droite, Droite, Haut, Bas. Droite, deux fois R1, R2.

POUR AVOIR UN ZOMBIE

DC: Gauche Haut, Droite Bas deux fois L

PS2: Gauche, Haut, Droite, Bas. deux fois R1, R2



Les matchs prennent un aspect mortel

POUR AVOIR DE GROS GANTS

DC: Gauche, Droite, Haut, Bas, 11 L. PS2: Gauche, Droite, Haut, Bas. R1. R2.

POUR AVOIR UN MODE TURBO

DC: Droite Droite Haut Bas Droite cinq fois III L

PS2: Droite, Droite, Haut, Bas. Droite cinq fois R1, R2,

POUR AVOIR LA BARRE DE RUMBLE AU NIVEAU

DC: II L, Bas, deux fois Haut, Gauche, trois fois L PS2: R1, R2, Bas, deux fois Haut. Gauche, trois fois R1, R2

POUR COMMENCER AU DERNIER MATCH CONTRE RUMBLE MAN

DC: L, Bas, Droite, Haut, Gauche, six fois II L, deux fois L PS2: R2, Bas, Droite, Haut, Gauche, six fois R1, R2, deux fois R1, R2.



POUR AVOIR LA BARRE DE RUMBLE AU NIVEAU 2

DC: deux fois F. L. Bas, deux fois Haut Gauche quatre fois PS2 deux fois R1 R2 Bas, deux fois Haut. Gauche quatre fois RT

POUR AVOIR LA BARRE DE RUMBLE AU NIVEAU 3

DC: L deux fois F Lill Liquatre fois II L Gauche Droite Haut

R1, R2, quatre fois R1, R2, Gauche Droite Haut Bas





DREAMCAST PLAYSTATION 2

SILENT SCOPE

Observer silencieusement à travers sa lunette... Zoom avant, zoom arrière, quel sentiment intéressant,

intouchable, perché, en anglais on appelle ça "sniper"... Une discipline que les joueurs semblent apprécier

de plus en plus. En Arcade on peut disposer du fameux fusil, qui est en grande partie l'intérêt du jeu.

POUR AVOIR UNE VUE JUSTE À TRAVERS LA LUNETTE

DC: quatre fois Haut, quatre fois Bas.

PS2 quatre fois Haut, quatre fois Bas.

Il disparaît des versions PS2 et DC, qui ne sont même pas compatibles avec un éventuel pistolet.



Droite, X, Bas, Bas, Haut, Haut, Droite, Bas, Haut, Gauche, Bas, X. PS2: Gauche. Gauche, Droite, Carre, Bas, Bas, Haut Triangle, Haut,

Droite Bas Haut Gauche, Bas, Carré



Vous avez assuré, voici ce qui devrait apparaître à l'écran



DC: Droite, Bas, Droite Droite Bas, Droite;

PS2: Droite, Bas, Droite, Carre, Droite Bas Droite Carré

POUR QUE LES ENNEMIS N'AIENT PAS DE CURSEUR

DC quatre fois Droite, Gauche Bas Haut Droite.

PS2: quatre fois Droite, Gauche, Bas, Haut Droite.

POUR AVOIR LE MODE LOVE

DC Gauche Droite Droite X V PS2: Gauche, Droite, Droite. Carré Triangle



All you need is love!

POUR AVOIR LE MODE **NOCTURNE**

DC: Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut. PS2: Haut, Droite, Bas, Gauche,



Vision de nuit on ne rigole plus!

POUR JOUER SANS CROIX DE VISÉE

DC: Droite, Droite, Droite PS2 Droite Droite Droite. Carré



Note: tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection des modes (Time Attack, Story, Training, etc.). Si c'est réussi, une

detonation retentit

SEEECTモードを進んで開て

POUR AVOIR UN MODE TURBO

DC: Bas, Haut, Will Bas Droite, Bas, Droite PS2: Bas, Triangle, Haut, Carré, Triangle, Bas, Droite, Bas, Droite Carré, Triangle.



Si c'est réussi, les ennemis ne sont plus visibles

Tout est inverse

Droite, X, Y

POUR AVOIR UN MODE INVISIBLE DC Droite, Bas, Droite, Haut,

deux fois Bas, Droite Bas

PS2: Droite, Bas, Droite, Carré,

Haut, deux fois Carré, Triangle, Bas

Droite, Bas, Droite, Carré, Triangle.

ENCOLUG

FAX OU COURRIER

Plans, astuces, solutions directement par FAX !

ROUND 2 : PRET POUR LA BASTON...

Recevez

CNSOLES C

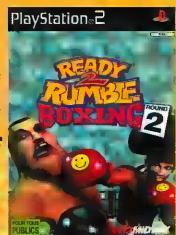


avec votre abonnement



le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 : 399^r

Pour vous : 569^r seulement



ECONOMISEZ DE 200º À 250º !





12 numéros de Consoles + : 420

le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation : 299^f

our vous :





EADY 2 RUMBLE BOXING Round 2 © 2000 Midway Home Entertainment Inc. III Rights Reserved. Likeness of Michael Buffer and the READY TO RUMBLE trademark usual under license from Buffer Partnership (www.letsrumble.com). Likeness of Shaquille O'Neal used under license. Likeness
Michael Jackson depicted pursuant III a license agreement with Triumph International, Inc. All other character names are trademarks of Midway Home Entertainment, Inc. MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission.

Stributed under license by Midway games Ltd. Playstation and the Playstation logos are registred trademarks III Sony Computer Entertainment Inc.

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe affranchie à : Consoles+ - B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 569 ^F au lieu de 849 ^F soit 250 ^F d'économie. Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur PS2 (dans un délai de 8 semaines après enregistrement de mon règlement).			
UI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519 ^F au lieu de 749 ^F soit 200 ^F d'économie. Je recevrai le jeu Ready to Rumble 2 sur Playstation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).			
Nom: Prén Adresse:			
Code postal : Ville :			
☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consc	oles +		
☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :	Signature obligatoire :		
Date d'échéance :			

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Ready to Rumble 2 au prix de 399F sur Playstation 2 et de 299F sur Playstation.

Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Conformément à l'article 27 la la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès la de rectification aux informations vous concernant. Les informations demandées dans la courrier sont indispensables au traitement de votre demande d'abonnement. Elles pourront être utilisées uitérieurement pour d'autres offres la cédées à des tiers. Si vous ne le souhaitez pas, merci de cocher la case ci-contre:

PLAYSTATION

COLIN MAC RAE 2

Colin aurait pu devenir room manager... que nenni, il est le meilleur pilote rallye, et son nom restera gravé dans les mémoires...



Note tous les codes s'inscrivent dans menu Créer un nouveau profil 🐭



Gest comme nom qu'il faudra inscrire les différents mots passe, non pas comme Prénom



La mini est dispo! Un vrai regal de conduite "On trajecte a donf avec cal

POUR AVOIR TOUTES LES

Inscrivez HELLOGLEVELAND

POUR AVOIR TOUS LES

Inscrivez ONECAREFULOWNER

POUR AVOIR LA LANCER

Inscrivez OFFROAD

POUR AVOIR LA SIERRA COSWORTH

Inscrivez: JIMMYSCAR

POUR AVOIR LA FORD PUMA Inscrivez COOLESTCAR

POUR AVOIR LA MINI COOPER inscrivez JOBINITALY.

POUR INVERSER LES

Inscrivez RORRIMSKCART

POUR TIRER DES BOULES DE FEU EN MODE ARCADE

Inscrivez GREATBALLSOF

POUR REBONDIR COMME DANS UN FLIPPER LORS DES

Inscrivez: RUBBERTREES.

POUR AVOIR DES ROUES

Inscrivez EASYROLLER

POUR AVOIR MOINS DE GRAVITÉ

inscrivez MOONLANDER

POUR AVOIR DES CONCURRENTS PLUS

Inscrivez NEURALNIGHTMARE

POUR AVOIR UN MODE TURBO Inscrivez: ROCKETFUEL.

POUR VOIR DES SILHOUETTES

inscrivez HELLO RAZU AND FLEA

DREAMCAST

LOONEY TUNES SPACE RACE

Le mois dernier, je vous donnais la totalité des codes pour ce petit jeu rigolo à la Mario Kart, J'ai, cette fois, un code encore plus intéressant. Bien sûr, il vous évite

toute manipulation superflue puisqu'il débloque tout le jeu. Les courses, les persos, la totale quoi, en un seul code! La magie des astuces!

POUR TOUT DEBLOQUER

Dans le menu de triche inscrivez: CHEESFISH



Clest ici que s'effectuent les codes magiques.



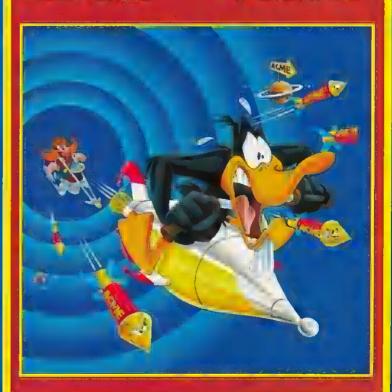
Les persos cachés seront aussi de la partie!



Toutes les spéciales seront ouvertes si vous inscrivez correctement mot magique



En route pour le Par-West



Mise à jour permanente ➤ "GLADIATOR" SORT EN VIDÉO : LE POSTER EN CADEAU!



MAGAZINE

JUDE LAW A star is born

GAINSBOURG Photos inédites

"TRAFFIC" Notre coup de cœur

Hannibal passe à table

Anthony Hopkins raconte... Le top 10 des films les plus effrayants La leçon de cinéma de Ridley Scott



NeoGeo POCKET-DreamCost

Modern 56K avec navigateur

Gachettes de remolacement Carte mémoire vibrante 4Mo

Coque console translucide

se VMS troublucide .

PLAYSTATION / PS One / PS2

PS Hodar / Puca + cable RGB Falcon Light Gun + pointeur loser I Adoptateur Allume-Cigore PS One Memory Card 120 Blads PS1 Link Cable PS1

GB X Changer + contouche vierge ...

GAME BOY / NEO POCKET:

GB Batterie rechargeab Cable GB Multi link

Quadrupleur monette PS2 Côble S-Video PS1/PS2

Cable RGB PS1/PS2 ...

Rallonge manette

Cortes Mémoires

1mo/2mo/4mo Nexus 2mo/4mo/16mo

Rallonge manette

DC Pistol ..

299 fra 299 fra

249 fra

249 frs

99 frs 79 frs 39 frs

79 fra 39 fra

.. 79 frs 299 frs 149 frs

99 fra 59 fra

 $249 \, \mathrm{frs}$

99/149/199 frs

. 199/249/349 fra





nn NGPC: 59fre













Livraisor	COME S	246/4	gh:	
Pour tout	es que	istion.	5,	
n'hesitez	២០១ ជំ	nous	contac	terill
	firms at			

Tel : 01.60.16.42.32 Fax : 01.60.16.19.77 Ouvert du Lundi au Samedi de 9h00 à 19h00 Non-Stop! WWW.FL-GAMES.COM

assez commande par 🗀 p ar courrier à fl-games.ca	ar téléphone ou par chèques / mandats om BP 30 91390 Morsang sur Orge	Articles
ters, Primers	Ediphom	

+30Fr do Faix

56 Kbps

Interview

Pascal Clarysse

Le Free Shop de ce mois de mars nous entraîne dans cette belle et dynamique ville de Bruxelles afin d'y rencontrer Pascal Clarysse, l'une des têtes pensantes de la société Eclectic Multimédia. Une bonne bière et quelques frites sont là pour égayer l'atmosphère.



Pascal Clarysse: Je suis responsable des achats chez Eclectic Multimédia. Je suis en charge des négociations avec nos nombreux fournisseurs de par le monde. Je cherche avant tout à trouver le dernière nouveauté, le produit original. Eclectic Multimédia cherche à innover et satisfaire les demandes de ses clients.

Consoles+: Pouvez-vous présenter la société Eclectic Multimédia?

Pascal Clarysse: Eclectic Multimédia est basée à Bruxelles depuis trois ans. C'est une société composée en grande partie par des passionnés de jeux vidéo. Notre domaine d'activité - et c'est un choix délibéré -. est l'accessoire. À notre arrivée sur le marché, il y a trois ans, de nombreux distributeurs. producteurs et vendeurs de jeux existaient déjà. Nous avons décidé d'apporter quelque chose de neuf en optant pour un créneau qui restait à développer. Notre clientèle se compose aussi bien de semi-grossistes que de centrales d'achats réputées, mais aussi de plusieurs centaines de magasins spécialisés. Nos clients se situent en grande majorité en France et en Belgique, mais également en Hollande III au





Luxembourg. Notre politique n'est pas de favoriser la grande distribution, mais bien de mettre tous nos clients sur un pied d'égalité.

Consoles+ 1 Possédez-vous un savoir-faire ou une spécialité susceptible de vous différencier de la concurrence?

Pascal Clarysse: Notre caractère innovant est notre principal point fort. Nous possédons une grande force de réactivité. Nous avons aussi un grand professionnalisme sur nos packagings, ce qui n'est pas toujours le cas dans le domaine de l'accessoire. Un gros point fort d'Eclectic Multimédia tient dans notre caractère international. Nous importons depuis les usines les plus performantes et nous exportons dans toute l'Europe à l'ensemble de notre clientèle. Nous livrons en 24 heures aussi bien en France que dans le Benelux, mais aussi en 48 heures dans les Dom-Tom, en Espagne ou en Suisse, Il faut également mettre en avant le rapport de confiance et de transparence qui nous lie à notre clientèle. Eclectic Multimédia n'est pas une société qui cherche le profit à tout prix, nous avons un souci de qualité et de long

Consoles+: Dans l'ensemble des produits que vous vendez, existe-t-il un article qui marche plus que les autres?

Pascal Clarysse: Notre gamme s'est développée dans son intégralité. Le Smart Joypad qui permet de relier des manettes Playstation au PC marche vraiment bien. La VGA Box qui permet de connecter la Dreamcast à un écran PC connaît un beau succès. À noter qu'une version Playstation 2 devrait arriver bientôt. Notre large gamme de cartes mémoire 2 ou 4 mégas pour Dreamcast fonctionne bien. Pour le moment, les ventes d'accessoires pour consoles marchent bien.

Consoles+: Existe-t-il une demande particulière de la part de votre clientèle pour les mois à venir?

Pascal Clarysse: C'est difficile à dire. Généralement, quand l'attente est perçue, nous essayons de la combler très rapidement. À mon avis, la demande au niveau du online va aller grandissante. Tous les fabricants annoncent déjà leur modem sur PS2. Les manettes sans fil, à fréquence radio, sont très attendues également.

Consoles+ : Quelle est votre réaction face à l'annonce de Sega d'arrêter la production de Dreamcast et de se consacrer au software?

Pascal Clarysse: C'est dommage pour la Dreamcast qui est une bonne console, la meilleure actuellement, je pense. Il existe beaucoup de très bons jeux sur cette console. J'espère que les nouvelles formes de Dreamcast, à l'image des cartes PC, vont bien se développer pour permettre aux softs de sortir. Mais il est vrai que si Sega sort de bons titres sur l'ensemble des consoles, les joueurs ne seront pas lésés. Sega reste l'un des meilleurs développeurs du monde en matière de software.

Consoles+: Dans la course aux consoles nouvelle génération, voyez-vous un grand gagnant? Pascal Clarysse: La Xbox est vraiment prometteuse, Munch Odyssey s'annonce incroyable. Quand Microsoft se fixe des objectifs, c'est

rare qu'il manque ses cibles! Ils ont bien compris que c'est au niveau des jeux qu'il faut en mettre plein la vue, et non pas au niveau de 📓 fiche technique. Il faut des gros titres et des exclusivités, à l'image de ce qui s'est passé pour la Playstation 1. Sony ne le fait plus avec sa Playstation 2. De plus, bon nombre d'échos nous parviennent de la part de développeurs qui se plaignent de la difficulté de programmation sur Playstation 2. Il y a toujours eu, chez Nintendo ou chez Sega, des programmeurs très doués qui ont su sortir de très gros titres. Chez Sony Computer Entertainment, à part Gran Turismo, il y a peu de gros titres. Les éditeurs tiers ont du mal avec la Playstation 2... De plus, le nombre de retours en magasin est inimaginable. La Playstation 2 est, pour le moment, un fiasco en ce qui concerne les jeux; la console se vend, mais avant tout pour les DVD. On connaît trop peu de choses à propos de la Game Cube pour pouvoir juger. Nintendo possède un savoir-faire incomparable dans le domaine du jeu qui peut faire la différence. La console qui s'annonce le mieux reste la Gameboy Advance. D'après les études de marché, la concept de la portable va encore se développer et cette nouvelle console arrive au bon moment. Le cataloque des titres prévus est extraordinaire. Les prévisions de vente sont tellement bonnes que l'on peut d'ores et déjà appeler Mi Guiness Book!

Consoles+: Quelles sont vos perspectives à court et long termes pour la société Eclectic Multimédia?

Pascal Clarysse: A court terme, notre objectif est de satisfaire notre clientèle en proposant une gamme de produits de qualité toujours plus complète. À long terme, c'est modifier la logistique pour reproduire le succès d'Eclectic Multimédia sur de nouveaux marchés européens, voire mondiaux. On se tourne actuellement vers les marchés italien et allemand. Nous avons le projet de proposer des accessoires sur d'autres formats que les consoles de jeu, notamment pour le DVD et le portable, mais ce domaine reste à l'état d'étude pour le moment.



Le marché aux puces

Accessoires pour consoles de jeux Playstation™- Dreamcast™- Game Boy™

GAGNEZ UNE

CANON!

PS One™

HOME INFO

B.P. 207 52006 CHAUMONT Cedex tél. 03 25 31 47 28

Visitez notre forum...

Des téléchargement GRATUITS...

Des promos...

DES PRIX

www.ominfo.com



Accessoires

FULL COLOR LCD MONITOR

PSone



es fabricants d'accessoires s'essaient tous sur l'écran de la

PSone. En effet, tant que l'écran officiel de Sony ne sera pas sorti, la place reste vacante, et il v a des affaires à faire. Ce modèle d'ITC est pourvu d'un écran de taille respectable: 10 cm environ. La luminosité et le contraste sont réglables par des molettes. La qualité est satisfaisante, même si on est bien loin de la qualité des écrans d'ordinateurs portables d'aujourd'hui. Posée tranquillement sur le socle, la PSone s'encastre fermement, dans les branchements

prévus. Ce modèle propose aussi des entrées RCA (vous savez, les prises en trois couleurs: jaune, blanche et rouge), qui lui permettent d'accueillir

d'autres sources vidéo que la PSone. Il est aussi pourvu d'une sortie RGB lui permettant d'être constamment branché sur la console, et d'être raccordé à la télé (et donc, sans avoir à tout débrancher et à rebrancher à chaque fois). En fait, le seul véritable défaut concerne le son: les petites enceintes ne délivrent pas

un son très clair. Il reste le prix, beaucoup trop exorbitant... Par ITC, environ 1 000 francs.



VGA BOX

Dreamcast



e VGA Box permet de brancher sa Dreamcast sur un

moniteur d'ordinateur, afin de bénéficier d'une meilleure résolution (pour ceux qui ne comprennent pas, la résolution est la finesse d'un écran. Par exemple, un écran de télévision une résolution moins élevée que celui d'un ordinateur). Ce modèle dispose de trois sorties vidéo, une en RCA (vous savez, les prises en trois

couleurs: jaune, blanche et rouge), une en S-Vidéo (vous savez, la prise

ronde avec quatre fils de fer à l'intérieur) et une en VGA (les prises des moniteurs PC). Il dispose aussi de sorties sonores RCA et d'une prise casque. La qualité est correcte dans l'ensemble, mais il y III quand même quelques

parasites quand toutes les sorties sont branchées. Par FL Games, environ 290 francs.



TOTAL CONTROL 5 PS/2 ADAPTER Dreamcast



otal Control 5 PS/2 Adapter est un adaptateur pour Dreamcast

permettant de brancher des périphériques PC pourvus de prises PC ronde PS/2 (aucun rapport avec la Playstation 2), comme des claviers ■ des souris, par exemple. Pour les claviers, il n'y a aucun problème. Mais les souris PC pourvues d'une prise ronde en PS/2 branchées sur le Total Control 5 PS/2 Adapter, sont moins précises que la souris officielle.

Par FL. Games, environ 150 francs.





GAME CHARGER

Gameboy Color



e chargeur de bureau pour la portable de Nintendo a de quoi épater. Loin des

le Game Charger adopte en fait concept des socles de téléphones portables. II suffit d'insérer la batterie incluse dans le

compartiment à piles de la

Gameboy Color, et dès que vous ne vous en servez pas, in poser simplement sur le socle chargeur. Un voyant vous indiquera son activité: en charge ou en décharge,

selon la fonction désirée. L'autonomie annoncée est d'environ II heures. Disponible en six couleurs. Un accessoire génial! Par ITC. environ 170 francs.

SCREEN STATION

PSone

et écran pour PSone de Bigben est nettement plus compact que celui d'ITC, et de fait plus léger. Il se branche directement au cul de PSone. Et donc, pas de socle et pas d'entrées supplémentaires. De plus, il n'est compatible qu'avec la PSone. Légèrement plus grand que l'écran du Full Color LCD (10,2 cm), il est aussi réglable grâce à deux molettes. Par contre, sa finesse est un peu moins bonne. Mais, chose agréable, le Screen Station est fourni avec un adaptateur allume-cigares, pour jouer dans woiture.

Par Bigben, environ 1 000 francs.



DC WIRELESS GUN

Dreamcast

n gun en version infrarouge sans fil, en voilà une bonne idée qui n'avait pas encore été exploitée! Reprenant le design du Virtua Gun de la Saturn, le DC Wireless Gun est aussi compatible auto-fire (c'est-à-dire qui tire en rafale). Posez le récepteur infrarouge (aussi muni d'un slot pour les VM) près de la télé (pas à plus d'un mètre), et placezvous devant l'écran pour tirer. La distance conseillée est de 4 mètres. Le résultat et la précision sont plutôt satisfaisants, mais hélas, la gâchette est bien moins "rapide" que M qun officiel. C'est un défaut assez gênant

dans un jeu aussi speed que House of the Dead 2. Nécessite une pile 9 volts non fournie.

Par FL Games. environ 350 francs.





3) rue de Reuilly - 75012 PARIS El : 01 43 79 12 22 Métro Revilly - Diderol

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H



PlayStation,2











ISA F.FANTASY ANTHOLOGY























UNREAL TOURN Y



ILLBLEND



TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. O			KS DISPONIBLE
BON DE COMMANDE A RETOU 31, rue de Reuilly			GAMES
TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL +40F DE POET (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			7,000
ADDRESSE: CP:		*********	
Je joins impérativement son réglement de			

TROMBINOSCOPE)

evant l'arrivée massive de Doom-like de qualité comme Quake III Arena ou Unreal Tournament, la rédaction de Consoles+ ne pouvait pas rester sans voix. Nous avons donc décidé de ressortir de nos vieux tiroirs un jeu qu'aucun éditeur n'a voulu distribuer en France et encore moins dans le reste du monde. Ce jeu, c'est Slip Arena IV. Un Doom-like qui vous prend aux tripes, et vous maintient en forme dans tous vos mouvements. Mortel!

On trouve parfois, au détour d'un couloir, des distributeurs de nourriture. Attention, ils sont souvent protégés par des ennemis féroces qui n'aiment pas partager leur Twix

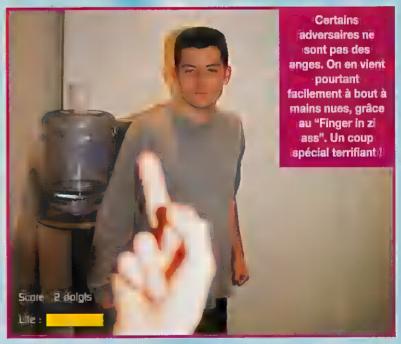


Le plus redoutable des ennemis est celui qui n'a plus beaucoup de cheveux, car justement il n'a plus rien à perdre, disait mon grand-père Contre les Nilico enragés, rien ne vaut le lance-perruques



Le personnage que vous dirigez dispose d'un armement très varié. Ici l'attaque "Akromique"







Entre deux ennemis, faites une pause clope pour reprendre des forces. Mais soyez aux aguets: si Gia **Pairedetongues** rôde dans le coin, elle ne vous fera aucun cadeau l

Le Gros Mytho n'est pas difficile à trouver bouts de crevettes par terre, boîtes de cheeseburger, canettes de Coca à moitié pleines, vieux couverts qui traînent et sacs de lentilles de contact bleues à même le soi sont autant d'indices de sa présence dans les parages. Pour l'avoir, brandissez un appareil photo et il prendra la pose. Profitez de cet



Le boss du jeu se nomme AHL. Pour le battre, la technique est simple : disposez des jeux Dr Mario ou Mario Picross sur le sol et attendez quelques secondes. Une fois le monstre appâté, passez un disque de Mireille Mathieu. C'est une Fatalité à laquelle il ne pourra résister!



D'autres monstres traînent aussi dans les couloirs du donjon: Ivan Défrites - c'est son nom -, est immortel, mais on peut l'assommer avec un bon vieux dictionnaire.

TROMBINOSCOPE



95 % des jeux ont pour but de sauver une belle princesse retenue prisonnière au plus haut niveau d'un donjon. Dans Slip Arena IV, ce n'est pas le cas : si vous désirez voir le véritable générique de fin, il ne faut surtout pas l'aider : laissez-la faire ses courses toute seule. Faudrait voir quand même à pas trop déconner !



On vous l'a dit précédemment, pour se débarrasser des adversaires sans cheveux, la seule arme efficace est le lance-perruques. Vous comprenez rien ou quoi ? Va falloir vous le répéter combien. de fois, hein ?



Contre les assistantes de rédaction. le lanceboulettes de papier est ultra efficace Visez les yeux, ou mieux, les gobelets de café. Ça les énerve encore plus et elles finissent par craquer.





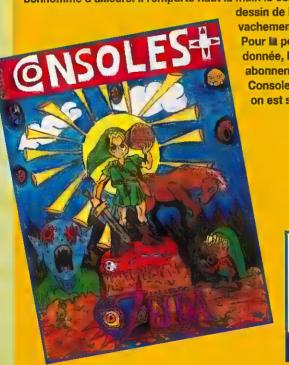
Le Bichon Sauvage est de loin le plus coriace de vos adversaires. Sa résistance est atoute épreuve. Cependant, pour l'achever en douceur, shootez-le au vieux Mac Classic SE 30, Imparable

COURRIER



VAINQUEUR DU MOIS

Le vainqueur du mois de mars s'appelle Dewi Gaillard, un sacré bonhomme d'ailleurs. Il remporte haut la main le concours avec son



dessin de Link. Il est vachement bien fichu, non? Pour la peine qu'il s'est donnée, Dewi gagne un abonnement gratos à Consoles+. Y a pas à dire, on est sympa non?



ous l'aurez certainement remarqué, les grandes batailles ne se passent plus aujourd'hui comme de mon temps, quand j'étais jeune et beau, la peau tendue et rose. Aujourd'hui, on se bat à coups de microordinateurs et tout se prépare dans un bureau. Bonjour l'ambiance! Moi, au temps des grandes batailles de Zharon, on y allait franco: haches, hallebardes, arbalètes, lance-pierres, chaudrons d'huile bouillante... l'hémoglobine giclait dans tous les sens. On peut dire qu'on se fendait bien la gueule et qu'on hachait menu. Ah ma bonne dame, qu'est-ce qu'on s'éclatait! Mais le progrès n'a d'intérêt que s'il est partagé par tous, n'est-ce pas? Eh bien, justement, je vois bien une machine très particulière qui...

Bomboy, presse-bouton

JAMES ÇA

James Fernandes se pose pas mal de questions quant à la Gameboy Advance.

Voici, entre autres, ce qu'il aimerait savoir: "Quels seront les jeux qui accompagneront la sortie de la Gameboy Advance?".

Salut kéké. Ta question tombe à pic, car je viens justement de recevoir un courrier de Nintendo me précisant les jeux disponibles à la sortie de la console au Japon. Il v en aura tout d'abord quatre: 1/ Mario Advance. Il s'agit en quelque sorte de la reprise de Super Mario Bros 2 sur Nes dans lequel on pouvait incamer au choix Luigi, Mario ou la princesse Peach. 2/ Kuru Kuru Kururin, un puzzle. 3/ Napoleon, un jeu de stratégie en temps réel. 4/ F-Zero, l'un des jeux de course les plus célèbres de Nintendo. Tout comme avec la version Nintendo 64, il sera possible d'y jouer à quatre simultanément! La folie nous quette. D'autres jeux sont bien évidemment en développement: Fire Emblem, Flower Blooming Competition, Gameboy Wars Advance, Ougon no Taiyo, Baketsu Daisakusen, Magical Vacation, Mario Kart Advance, Tactics Ogre: Gaiden, Wario Land 4, Silent Hill, Golden Sun 1 et 2 et enfin le célèbre Metroid. Ca va être chaud!

RACINE CARRÉE

Jean-Marie Carrée, un lecteur de treize ans, et de dix-huit ans mon cadet, me demande: "!/ Pourquoi la Dreamcast est-elle mal vue? 2/ Quand sortira Shenmue 2 au Japon? 3/ A quand un lecteur DVD pour la Dreamcast? 4/ Quelle console préfères-tu entre la Dreamcast et la Playstation 2?".

Salut kéké. 1/ Je n'en la aucune idée. Peut-être Sega souffre-t-il d'une mauvaise image à cause de l'échec de la Saturn? En tout cas, ici à la rédaction, la Dreamcast n'est boudée par personne. Au contraire, nous sommes nombreux parmi les

testeurs à avoir une Dreamcast à la maison: la qualité des jeux proposés est très souvent exceptionnelle. On en prend plein la vue... Attendez de voir Sonic Adventure 2... vous allez pleurer devant les animations et le nombre (et la taille) des polygones texturés affichés à l'écran. 2/ Si tu veux plus d'informations sur Shenmue 2 et sa date de sortie, va vite jeter un coup d'œil dans les pages Japon. 3/ Certainement jamais... notre correspondant permanent au Japon, Kagotani San, vient de nous faire part d'une terrible nouvelle: Sega abandonnerait la fabrication de la Dreamcast pour se consacrer uniquement au développement de jeux. C'est une bien triste nouvelle pour nous tous, comme nous n'aimerions pas en avoir tous les jours. 4/ Tu veux mon avis? La Dreamcast. J'ai déjà chez moi un lecteur de DVD vidéo de salon. La Playstation 2 ne me servirait donc à rien... en tout cas pas à jouer.

BRUNO PROBLEM

Bruno, treize ans également (et donc lui aussi de dix-huit ans mon cadet) se demande (et donc me demande par la même occasion): 1/ Dans la rubrique Références, pourquoi ne mettez-vous pas les notes obtenues par les jeux? 2/ Dans le numéro 105 de Consoles+, j'ai lu que les prochaines consoles de Nintendo seraient très faciles à programmer. Est-ce que cela signifie qu'il y aura plus de jeux d'éditeurs tiers que sur Nintendo 64?".

Salut kéké. 1/ Les jeux qui figurent dans la rubrique Références sont les meilleurs dans leur genre. Leur attribuer une note est donc complètement inutile. 2/ En effet, il semblerait que les prochaines consoles de Nintendo soient extrêmement faciles à programmer. Cela signifie donc -tu l'as très bien compris-, que de nombreux éditeurs vont renouer des liens solides avec Nintendo et développer plus de jeux pour les prochaines consoles Gameboy Advance et Game Cube.

CONSOLES+

RUBRIQUE COURRIER 43, RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA 75754 PARIS CEDEX 15

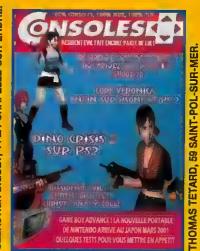
FERLIN POSSIBLE

Sophie Ferlin, internaute à ses heures, douglas.ferlin@wanadoo.fr me demande: "I/L'Internet par ma Dreamcast me branche grave ces derniers temps. Peux-tu m'expliquer comment cela fonctionne (matos adéquat, forfait...)? 2/ Sera-t-il possible de jouer sur le Net à des jeux de rôles comme Grandia II ou Eternal Arcadia?".

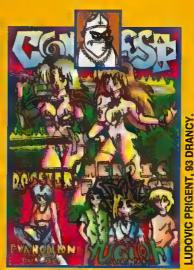
Salut kékette. 1/ Pour naviguer sur le Net, il te faut un modem, comme celui de la Dreamcast, par exemple. Ensuite, un CD fourni avec la console te permet d'effectuer quelques réglages pour te connecter correctement sur Internet. Une fois cette opération accomplie (ce qui ne demande que quelques minutes), tu es fin prête à surfer! Pour simplifier la navigation III envoyer des e-mails, je te recommande d'acheter deux accessoires assez indispensables: la souris et le clavier. Les coûts de communications ne sont pas tellement élevés si tu téléphones aux heures creuses. Si tu te connectes dans la journée, il faut compter environ 16 francs de l'heure (tarifs France Telecom) et environ 8 francs pendant les heures creuses (tarifs France Telecom). Bien évidemment, quand tu es connectée sur Internet avec ta Dreamcast et que tu navigues sur des sites américains ou japonais, tu payes le prix d'une communication locale. Ne t'affole pas! 2/ Non, il s'agit uniquement de jeux de rôles jouables seul. Si tu aimes les jeux d'aventure en réseau, ou en ligne, il faut absolument acheter Phantasy Star Online (que nous avons testé dans le dernier numéro de Consoles+ ill qui a obtenu l'excellente note de 91 %). Bisous partout...



LA FAMILLE NINTENDO AU GRAND COMPLET (SOUS LES BRAS).



UN PETIT GARS QUI DEVIENDRA VITE UNE BELLE GRENOUILLE (SOUS LES BRAS).



UN P'TIT GARS QUI AIME LES FILLES GONFLÉES (SOUS LES BRAS).



UNE COUVERTURE DES CÉVENNES QUI SENT BON LE NINTENDO (SOUS LES BRAS).



TOMB RAIDER 5, LUCY CLARKSON. LES DEUX FONT LA PAIRE (SOUS LES BRAS).



AH CETTE MARION, QU'ELLE EST MIGNONNE (SOUS LES BRAS).



PRIX D'EDDY KACE

C'est Thibaut Rebourg, un type qui aime compter à l'envers, qui remporte le prix dédicace du mois. Non seulement le

dessin est pas mal fichu, mais en plus il est marrant. Et moi, quand on me fait marrer, c'est

dans la poche! Comme dit le proverbe, "Bomboy qui rit, Bomboy à moitié au lit". Thibaut recevra donc le prochain numéro de Consoles+ dédicacé par toute la rédaction.



porté sur Dreamcast. 3/ Pour l'instant, aucune suite à SoulCalibur sur Dreamcast n'est prévue.

TÊTE À CLAQUES

Thibault Calotte, une sacrée tête à claques, a des petits soucis et me demande: "1/ Est-ce que la Nintendo 64 est morte ou non? 2/ Quel sera le dernier jeu pour cette console? 3/ Quand la production de jeux pour N64 va-t-elle s'arrêter?".

Salut kéké. 1/ La Nintendo ne brille pas actuellement par le nombre de ses sorties, c'est le moins que l'on puisse dire! On ne peut pas dire pour autant qu'elle soit morte, car il reste encore de bons jeux à venir, notamment du côté de chez Rare. 2/ Impossible de deviner. 3/ Certainement quelques mois après la sortie de la Game Cube en France, c'est-à-dire pas avant l'année prochaine.

JÉRÉMIE KADO

Jérémie Muller, ach zo, n'aime pas tellement les filles du calendrier des routiers 2001: "En tant que fidèle lecteur de Consoles+, je me permets de critiquer une chose: le calendrier! C'est une idée géniale, mais pourquoi avoir choisi de telles héroïnes? Elles sont nulles et leurs jeux respectifs encore plus. C'est vraiment dommage! Il y a tant de belles filles dans les jeux vidéo..."



MA PER QUÉ RIZZATO DEL **FUEGO? ESTA LA VISTA (SOUS LES** BRAZOTTO).



LES PRIONS N'ONT PAS FINI DE FAIRE PARLER D'EUX (SOUS LES



UNE BELLE COUPE EN PÉTARD. DÉGAGÉ AUTOUR DES OREILLES (SOUS LES BRAS AUSSI), PS: OUI, CE SONT EUX.

N'OUBLIEZ PAS

d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive que certains lecteurs soient aptes à figurer dans Resident Evil. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à envoyer une photo de leur sœur 🧸 la plage. Autre chose: 📗 ne peux pas publier les dessins trop grands, pass'que après c'est trop pas possible de les reproduire;

 que vous pouvez m'envoyer vos dessins sur disquette PC, Macintosh ou par e-mail. Attention à l'adresse

nicolas.gavet@emapfrance.com

Seul un enregistrement aux formats Jpeg, Tiff ou Pict est autorisé pour que l'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier!

 que Nijico (l'ami des SR) est chargé, entre deux roupillons, de me passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: nicolas.gavet@emapfrance.com

 que si vous désirez que | passe vos adresses e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées à ce feignant de Nilico.

DELASSUE EURFROIDE

Mister Delassue, un autre cybe-lecteur de Consoles+, delassue@wanadoo.fr ie m'acheter Quake III ou bien attendre la sortie de Half-Life? 2/ Une suite pour MSR est-elle prévue? 3/ Namco va-t-il faire une

Salut kéké, 1/ C'est une bonne question et ma réponse va être très simple: Quake III et Half-Life sont des jeux totalement différents! Quake III est basé sur les parties en Mutlijoueur et ne propose pas de mode Solo. On passe son temps à exploser des adversaires (joueurs humains en ligne ou des ennemis dirigés par la console) dans différentes arènes. Il faut aimer ça. Moi, sincèrement, je préfère les jeux comme Half-Life. Il y ■ une véritable histoire et l'on est plongé dans le jeu comme jamais. Et en plus de son mode Solo, Half-Life possède un mode Multijoueur vraiment exceptionnel. Il fait fureur sur PC, il en fera de même sur Dreamcast. En résumé, tu as là deux très bons jeux: l'un disponible, l'autre pas encore. Si tu as assez d'argent, achète-toi Quake III puis Half-Life. 2/ II me semble avoir entendu parler d'une version de MSR 2 sur borne d'arcade au Japon. Je ne sais pas encore si le jeu sera

me pose ses questions via Internet: "1/ Je possède une Dreamcast. Doissuite à SoulCalibur?".

Hors série nº13

Tout Zelda en 95 pages! Pokémon Snap - Perfect Dark Donkey Kong Country (GB)



HORS SERIE Nº12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE



CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER DRIVER
- Mission: Impossible
- Syphon Filter
- · SILENT HILL · X-FILES
- JADE COCOON



4 SOLUCES COMPLETES MINISTER



CONSOLES SOLUCES 2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- Final Fantasy VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme

ATTENTION ! LES HORS-SÉRIE Nº5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

8	\leq

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+

BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS13 / 450022	55 F	х	
HS12 / 450016	50 F	х	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	х	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	х	
C+ 100 / 451100	50 F	x	
	Total	MARCH 1000	

u	- (Int	mon	reg	lement	de	

à l'ordre de Consoles + Chèque bancaire ou postol

Carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'expiration de ma carte : L l l l l

(* port indus)

 	• • •	 		
 ٠.		 		
 • •	• • •	 	 	
 		 	 -	• •

Salut kéké. Je ne suis pas d'accord avec toi. Moi je les trouve plutôt girondes ces jolies filles! Et là où je ne suis pas du tout, mais alors pas du tout, d'accord avec toi, c'est quand tu dis que leurs jeux respectifs sont encore plus nuls. Excuse-moi coco (dans la presse, tout le monde s'appelle coco ou kéké), mais ne me dis pas que Perfect Dark est nul! Et Lara Croft, elle a fait de la publicité pour les saucisses Knacki Herta? Non, franchement, je te trouve un peu dur sur ce coup-là (sans mauvais jeu de mots).

IN ZE SEUFS

Sangoku (arf! arf! arf!) m'envoie un petit courrier avec plein de questions: "I/Est-ce que Sega va sortir sa Dreamcast 2? Si oui, quand? 2/ Pouvez-vous me donner ses capacités techniques? 3/ Quelles sont les dates de sortie de la Gamecube et de la Xbox en France?".

Salut kéké. 1/ Les caisses de Sega sont désespérément vides et je doute qu'une Dreamcast 2 soit en préparation. Et puis, comme je l'ai dit un peu plus haut, tout porte à croire que Sega va abandonner la fabrication de la Dreamcast pour se consacrer uniquement au développement de jeux sur PC de consoles. 2/ Ah ben non! Avec la meilleure volonté du monde, c'est pas possible ça! 3/ On peut dire, sans trop s'avancer, que ces deux consoles seront disponibles l'année prochaine en France, c'est-à-dire en 2002 (tu vois comme je compte bien!). Il va falloir te montrer très patient avant de les avoir dans ta chambre.

C'EST UN BEAU ROMAN...

C'est une belle histoire. [B Roman me demande: "I/Est-ce qu'on est obligé de parler japonais pour être testeur de jeux vidéo? 2/ Quel est votre avis sur Final Fantasy IX?".

Salut kéké. 1/ Oui, bien évidemment! On doit aussi parfaitement l'écrire. Si en plus, tu sais cuisiner et jouer à Dr Mario les yeux bandés, alors tu passes directement rédacteur en chef. 2/ De l'avis de tous, c'est un bon ieu. De l'avis de Nilico et de AHL, les combats sont chiants.

YOYO A LE ROULIS

Yoyo, 17 ans et toutes ses dents, m'envoie une lettre pour protester contre notre article sur la vente de la Playstation 2, le 23 novembre au soir, au Virgin Megastore de Paris. Voici ce qu'il écrit: "Un gros coup de gueule! Je suis un heureux possesseur d'une Playstation 2 et je suis outré par vos commentaires sur cette console. Dans votre article du numéro de janvier 2001, vous ne dites aucun mot des capacités de la machine et vous ne parlez que de l'émeute à Paris et du prix de la console que vous considérez comme exorbitant. Je trouve cela scandaleux que vous ne parliez que de ça alors que votre boulot consiste ni plus ni moins à tester les jeux et les consoles. Yous n'aviez pas à parler de toute cette affaire et, qui plus est, vous arrivez un peu tard pour ce qui est de l'information. Je me demande aussi pourquoi vous faites des éloges de la Dreamcast car, contrairement à la Playstation 2, vous lui attribuez des pages et des pages! Auriezvous passé avec Sega un petit contrat pour faire vendre plus de Dreamcast ou quoi? En conclusion, je n'achèterai plus votre magazine et l'achèterai l'un de vos concurrents."

Salut gros kéké. J'apprécie beaucoup ta lettre mais je ne comprends pas pourquoi tu ne la signes pas. Aurais-tu peur de tes opinions? Yoyo, ça veut dire quoi? Que tu connais des hauts et des bas? Bref, passons... tu étais un fervent lecteur de Consoles+, tu aurais découvert dans le numéro 106 un dossier de 21 pages consacré uniquement à la Playstation 2. Avec, pour te faire plaisir un peu à toi et beaucoup aux autres, toutes les caractéristiques techniques de la Playstation 2, ainsi que tous les jeux à venir dans les prochains mois. Jamais, je dis bien jamais, nous n'avions consacré autant de place à une nouvelle console. Maintenant, l'article paru dans le numéro de janvier n'avait rien à voir avec un test de console. Notre but était d'informer nos lecteurs de ce qui s'était passé lors du lancement de la Playstation 2 à Paris, au Virgin Megastore. Nous avons été choqués par le déroulement de cette soirée, tout comme la plupart des journalistes présents, qu'ils soient de la presse écrite ou télévisée. Vastu pour autant ne plus regarder la télévision? Maintenant, parlons si tu le désires de la Dreamcast, Nos tests s'effectuent en fonction des sorties des jeux. Or, tu ne peux pas dire le contraire, ces derniers temps, les sorties Dreamcast étaient plus nombreuses que les sorties Playstation 2. Ce n'est pas un parti pris, mais une simple réalité et le reflet de l'état des lieux des jeux vidéo en France. Que veux-tu que nous fassions? Tester des jeux Playstation 2 qui n'existent pas? Leur attribuer cing fois plus de pages? Non, désolé, nous ne fonctionnons pas comme ça. Maintenant, libre à toi d'acheter la concurrence... ils en ont bien besoin. Nous pas!

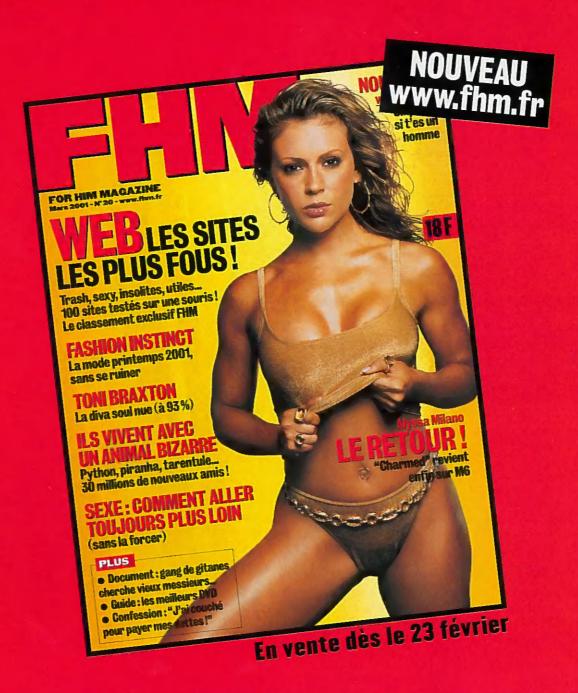
ELLE TE PLAÎT PAS MA SŒUR?

Nicolas Parozot, un lecteur corse et fan de Nintendo, me pose quelques questions: "1/ Est-ce que Konami prévoit de développer sur la Gamecube un Metal Gear Solid 2 ou 3 par exemple ? 2/ Square est-il définitivement brouillé avec Nintendo? 3/ Comparé à Microsoft qui annonce chaque mois de nouveaux jeux pour sa Xbox, Nintendo reste plutôt discret sur les futurs titres de la Gamecube. Est-ce normal? 4/ Dinosaur Planet verra-t-il le jour sur Nintendo 64 ou bien sur Gamecube? 5/ Pourquoi n'y a-t-il pas de bons jeux de baston sur Nintendo 64?

Salut (petit) kéké. 1/ Difficile de savoir ce que manigance Konami actuellement. On sait juste que Konami est en plein travail avec Metal Gear Solid !! sur Playstation 2. Et apparemment les capacités techniques de la machine posent pas mal de problèmes aux développeurs. Pire, avec la sortie d'un nouveau modèle de Playstation 2 au Japon, dont la carte-mère a été allégée d'un microprocesseur, les programmeurs ont dû reprogrammer toute une partie de leur jeu! Bien vu, les gars! Et bonjour, le retard... Konami travaille également sur un autre gros jeu prévu sur Playstation 2: Zoe. Avec autant de projets, je doute que Metal Gear Solid 2 ou 3 soient en développement sur Gamecube. Il faudra attendre quelques mois pour en être certain. Par contre, une version Gameboy Advance de Metal Gear est bel et bien en préparation. C'est déjà ça, non? 2/ Non, enfin moins qu'avant. Il semblerait que les affaires entre Nintendo et Square se soient légèrement arrangées. Pour preuve, la sortie d'une production Square sur Gameboy Advance. Cela dit, nous n'en sommes pas encore à un éventuel portage d'un Final Fantasy sur Gamecube... la route est encore longue, car Nintendo a décidé de faire payer cher à Squaresoft sa trahison d'il y a quelques années, lorsque l'éditeur est parti développer sur Playstation. La brouille peut encore durer de longues années. 3/ Cela a toujours été la politique de Nintendo: ne jamais rien dévoiler de ses futurs projets. Nintendo a toujours été copié par concurrence: manettes analogiques, vibrantes... La prudence est de rigueur au pays des plombiers moustachus, et les gros jeux Nintendo ne sont annoncés qu'au dernier moment. 4/ Dinosaur Planet est toujours prévu sur Nintendo 64. Sa date de sortie n'a par ailleurs pas encore été précisée. 5/ Je ne peux pas te répondre! J'aurais moi aussi aimé voir un bon jeu de baston sur N64. Je crois bien que c'est fichu!

Ce mois-ci dans FHM, le meilleur du web...

100 SITES PAS TRES NETS!





TYPIQUEMENT MASCULIN

ROCKY RAL L'BOA

Rocky, cyber-boxeur à ses heures perdues rockysouriya@aol.com se pose des questions: "I/ Quand sortira la Gameboy Advance? Quelles seront ses principales innovations? 2/ Comment expliquez-vous les prix abusifs des accessoires pour la Playstation 2? 3/ Sinon, ça va?".

Salut kéké. 1/ Cela doit faire à peu près 655 fois que je réponds à ce genre de question... la Gameboy Advance sort au Japon le 21 mars prochain avec quatre jeux. Ses principales innovations sont: un écran couleur et un processeur plus puissant. Avec ca, tu obtiens des jeux d'une excellente qualité, mieux que sur Super Nintendo et quasiment aussi beau que sur Nintendo 64. 3/ Ça va fort et toi?

MARIEN FAIT

christian.delage@chello.fr me demande: "1/ Je suis l'heureux possesseur d'une Playstation 2 et j'aimerais savoir quand Metal Gear Solid 2 sortira. 2/ Que penses-tu d'Oni? 3/ Pensestu que la Playstation 2 va connaître les mêmes problèmes que la Saturn, c'est-à-dire des jeux inintéressants à cause d'une difficulté de programmation?".

Salut kéké. 1/ Houla! Metal Gear Solid 2 n'est pas encore prêt, croismoi! Comme je l'ai écrit un peu plus haut à un autre lecteur, la sortie au Japon d'une nouvelle Playstation 2 équipée d'une nouvelle carte-mère a posé de nombreux problèmes: jeux existants incompatibles et surtout nécessité de reprogrammer une partie des jeux en développement ! L'équipe de Metal Gear Solid 2 a donc dû reprogrammer une partie de son jeu pour qu'il soit compatible avec les nouvelles Playstation 2. Metal Gear Solid 2 ne sortira pas, à mon avis, avant la fin de l'année 2001. 2/ Je trouve qu'il ressemble fortement

à Urban Chaos. Le personnage accomplit à peu près les mêmes mouvements, il s'agit d'un jeu en 3D et l'action se déroule dans un futur proche... Si tu as aimé Urban Chaos, tu aimeras Oni. 3/ Je n'en sais rien! Nul ne peut dire ce que le futur nous réserve (Maître Yoda je ne suis pas). Toujours est-il que la difficulté de programmer la Playstation 2 est une réalité.

VALENTIN TAMARE

Valentin cherche désespérément le jeu Donkey Kong Country 3 sur Super Nintendo: "Je n'arrive pas à mettre la main dessus. Etant un fan de Donkey Kong depuis la première heure, j'ai maintenant les boules de ne plus l'avoir à disposition. Est-ce que quelqu'un peut m'aider? Je vous laisse mon nº de portable: 06-83-80-87-82. Merci."

Salut kéké. J'espère qu'un lecteur pourra te venir en aide! Sinon, si tu as accès à Internet, essaye les sites de ventes aux enchères (comme iBazar par exemple). Il se peut que tu y trouves ton bonheur.

BLIND TEST

Faustine, une charmante mais néanmoins mal voyante lectrice de Consoles+, m'envoie ses questions: "I/ Pourquoi n'y a-t-il pas de fille testeuse dans votre rédaction? 2/ Quelle est la différence entre un développeur, un producteur, un créateur, un distributeur et un éditeur de jeux vidéo? 3/ Qu'est-ce que l'aliasing? 4/ Quelles études faut-il faire pour devenir testeur de jeux vidéo? 5/ Comment faire pour se procurer Earthworm Jim 3D? 6/ La Playstation 2 va-t-elle baisser de prix? Si oui, de combien et quand?".

Salut kékette. 1/ Heu... Gia c'est quoi? Un room manager brésilien? 2/ La vache! C'est pas une question à balles deux! On va prendre un exemple concret, ce sera plus

simple. Choisissons Tony Hawk's Proskater, le jeu de Switch. Le développeur est Neversoft Entertainment, C'est une équipe de programmeurs et de graphistes qui élaborent le jeu. Le producteur est la personne qui monte les budgets et qui fait le lien entre la production et le marketing. Les créateurs font partie de l'équipe de développement, donc des développeurs, et donc, pour notre exemple, de Neversoft Entertainment, Le distributeur du ieu est Activision. Le distributeur commercialise le jeu auprès de la grande distribution (Fnac, Auchan, Carrefour...) et des grossistes. Enfin, l'éditeur du jeu est Activision. C'est lui qui est le commanditaire et qui au final commercialise le produit. Par exemple, les jeux Squaresoft ont pour éditeur Infogrames. 3/ L'aliasing est un terme un peu barbare, il faut bien le reconnaître. On parle d'aliasing quand on voit sur les arêtes des polygones des escaliers. Au lieu d'avoir une droite parfaitement rectiligne et droite (il n'y a pas d'autre mot), la ligne ressemble à un escalier. L'aliasing dans un jeu n'est pas très esthétique. C'est pour cela que les programmeurs ont recours à l'antialiasing pour camoufler ces escaliers. Les arêtes des polygones paraissent alors parfaitement droites et les graphismes, par la même occasion, prennent un sacré lifting. Attention, il faut une sacrée puissance de calcul pour afficher de l'antialiasing en temps réel et toutes les consoles ne peuvent pas se le permettre. Seules les consoles de nouvelle génération savent le faire... et encore, pas toutes! 4/ Aucune! Il suffit d'écrire en français à peu près correctement et savoir tenir un pad. Si, en plus, tu es capable de manger un Twix et d'ouvrir une Kro avec les dents tout en dansant le tango mieux que Gia sur le demier AC/DC, alors tu passes directement chef de rubrique. 5/ Avoir une carte bancaire, un chèque ou de l'argent liquide, puis payer à la caisse en sortant. Sinon, essaye de faire les magasins d'occasion ou les annonces sur Internet. 6/ Certainement. Mais je ne sais ni quand ni de combien. A coup sûr avant l'arrivée de la Xbox et autres Gamecube qui seront vendues moins cher que la Playstation 2. Bisous partout...

ONSOLESKI

RÉDACTION • PUBLICITÉ 43, rue du Colonel Pierre-Avia 75754 PARIS Cedex 15 Tel.: 01 41 86 16 00 Fax rédaction: 01 41 86 17 67 Fax pub: 01 41 86 18 96 Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 demiers chiffres du standard

par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION Directeur d'édition Vincent Cousin Rédacteur en chef Alain Huyghues-Lacour (AHL) Secrétariat Stéphanie Sautreau (16 72) Chefs de rubrique Nicolas Gavet (Niico) Gia-Dinh To (Gia) Secrétariat de rédaction Babeth Lè, Cyrille Baudin tvan Gaucher (premier SR) Maquette Virginie Auvertin,

Laurent Cyssau Isabelle Lacombe. Olivier Mourgeon (premier maquettiste) Ont collaboré à ce numéro Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Pierre Koch (Toxic),

Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Nicolas Kruszewski (Arioch), Tiburce,

PUBLICITÉ Directrice commerciale Lara Wytochinsky (16 24) Directeur de clientèle Nicolas Boulange (18 39) Chef de publicité zin (16 32) Sophie Bazin (16 32) Fax: 01 41 86 16 92 Maquette publicité Dominique Chagnaud Bureau de Lyon Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

MARKETING Responsable marketing Anne-Sophie Bouvattier (16 45) Assistante marketing Annie Perbal (17 55) Maguette marketing Denis Berthier

> **FABRICATION** Chef de fabrical Roger Gros-Jean (29 17)

SERVICE ABONNEMENTS France: 1 an (12 numéros): 345 F (TVA incluse) Europe et étranger tarif économique: 1 an (12 numéros): 457 F flarifs avion: nous consulter) Belgique: 1 fois un an (12 numéros): 3333 FB. Les réclements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant: EMAP ALPHA. Siège social: 19-21 rue Emile-Duclaux, 92150 Suresnes. Société anonyme. P-DG: Arnaud Roy de Puyfontaine. Principal actionnaire: EMAP FRANCE. Propriétaire: EM-IMAGES. P-DG et directeur de la publication: Arnaud Roy de Puyfontaine. Directeur délégué: Marc Auburtin. Directeur d'édition pôle: Vincent Cousin. Responsable administratif et financier:

Responsable administratif et financier:
Patricia Faggiano.
I' de commission paritaire: 0405 K73201.
I' de commission paritaire: 0405 K73201.
Dépôt légal: février 2001. Photogravure: Key
Graphic. PPU. Imprimerier Imaye. Laval (63).
Distribution: Transport Presse. EMAP DIFFUSION.
Directeur du département: Jean-Charles Guérault.
Directeur adjoint: Dominique Redon. Responsable
diffusion: Marc Picot.
Péservé aux dépositaires de presse: modifications
de service et réassorts: 19-21, rue Emile-Duclaux
22284 Suresnes Cedex. Tél.: 01-41-33-54-29.



NOUVEAU

PROFESSIONNELS

PSONE IN FULL COLOR LCD MONITOR

Rendez votre P5one 100% portable grâce à cet écran LCD et ses accessoires optionnels!



Caractéristiques:

Ecran LCD 4"

Compatible PSone

Haut-parleurs stéréo

Entrée casque

Réglage contraste, lumière et couleurs

Entrées audio et vidéo supplémentaires permettant de connecter une PS2, Dreamcast, DVD, VCD,...



Accessoires en option:



Batterie rechargeable



Adaptateur voiture

BODY BOY

La protection idéale pour votre console. 6 coloris assortis



Enfin du nouveau pour votre console!

Design innovant avec une batterie rechargeable épousant la forme de votre console.

Fonction de charge et décharge de vos batteries.

Chargeur arrière pouvant recevoir TOUTES les batteries GB Color et meme des piles rechargeable (tyep AA) !!
6 coloris assortis.

el: 0032-(0)71-351-384 Fax: 0032-(0)71-351-384 0032-(0)477-790-333 Email: itc@itcmm.com

DESKTOP GAME CHARGER

le!
crie
ole.
vos
ies.
les
)!!
tis.

GAME BOY COLOR

Nombreux autres produits disponibles, contactez-nous!

Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respec

